A BATALHA DO APOCALIPSE

Suplemento para 3D&T ALPHA

ESCOLHA SEU LADO, E PREPARE-SE PARA A MAIOR DE TODAS AS BATALHAS!

MÃO BRANCA

PERSONAGENS

Acima de tudo, um anjo ou demônio é um espírito de luz – ou de trevas –, diferenciando-se dos outros espíritos por ser capaz de se materializar. Por isso, a sua forma original, ou seja, a forma que foi originalmente concebido, não se trata em absoluto de uma forma física ou material, mas sim espiritual.

Para criar um personagem anjo ou demônio, você vai proceder da maneira mais simples possível. Mesmo um espírito de luz ou de trevas possui Atributos, Habilidades e até mesmo pontos de vida, tanto na forma física quanto na forma espiritual; e estas estatísticas permanecerão as mesmas para as duas formas.

Diferentemente da maioria dos outros espíritos, os anjos e demônios possuem uma grande habilidade: eles podem se manifestar no Mundo Físico, assumindo um corpo – o chamado avatar . Este corpo é definido da maneira que o jogador quiser, mas sempre tem a mesmas características (atributos, habilidades, etc.). Assim, um anjo extremamente forte ou inteligente terá a mesma Força e Inteligência se seu avatar for um adulto musculoso ou se for uma criança inocente.

Você não pode mudar de avatar à vontade. Ao menos que ele seja destruído, ou que você tenha poderes de transformação, sempre assumirá o mesmo corpo físico quando vier à Terra.

Combates e ações na forma celestial se resolvem da mesma maneira que na forma física, porém um anjo/demônio na forma física não pode afetar outro na forma celestial, e vice-versa – exceto mediante o uso de alguns poderes especiais. Neste caso, o Tecido da Realidade é espesso o bastante para formar uma membrana intransponível.

Todos os anjos e demônios têm uma forma celestial, afinal esta é sua forma original, uma vez que são na verdade espíritos muito poderosos. Nem todos eles, entretanto, possuem um avatar. Muitos não costumam vir à Terra, e para eles um corpo não é necessário – mesmo assim todos os personagens jogadores têm direito a um corpo material, exceto os demônios da casta dos Daimonium.

A forma celestial de um anjo é, quase sempre, bela e jovem e muitos anjos concedem a mesma aparência ao seu corpo físico, embora outros prefiram construir avatares que se assemelhem a crianças, idosos, ou até mesmo animais. Já os demônios tendem a ter aparências horrendas e assustadoras, mas a despeito disso eles assumem avatares de diversas formas.

No caso dos anjos, a sua forma celestial se assemelha muito a um corpo humano, mas com um par de asas com penas brancas que o identifica como tal. Já os demônios, possuem formas diversas – normalmente, quanto mais corrompido, mais monstruoso torna-se o infernal.

Diferentemente do que muitos pensam, as asas de anjos e demônios também podem ser invocadas na forma física. Na verdade, quando o personagem se materializa, as asas continuam fazendo parte de seu corpo, mas elas permanecem mescladas às suas costas, como uma espécie de camuflagem óbvia, formando uma massa única e imperceptível. Essas asas podem se desprender das costas, a partir de um certo gasto de suas energias celestiais.

A sombra de um avatar sempre reflete a sua natureza celeste (ou demoníaca). Isso significa que um personagem materializado, mesmo com suas asas recolhidas, tem a sombra de uma criatura alada (ou com chifres e caudas).

Anjos e demônios na forma física não precisam comer ou beber (embora possam fazer isso, se quiserem), mas ainda se cansam, precisam dormir e respirar.

Materializar-se é sempre cansativo, e a entidade precisa gastar um pouco de sua essência celestial para isso. O retorno à forma espiritual não requer nenhum tipo de esforço.

A COSMOLOGIA

Não só a Terra, mas todo o universo, está dividida por uma membrana mística denominada pelos celestiais de “Tecido da Realidade”. O Tecido da Realidade é a fronteira o que separa os dois mundos: o Mundo Físico e o Mundo Espiritual.

O Tecido da Realidade

O Tecido da Realidade, segundo os anjos Malakim, é formado pela consciência coletiva da humanidade. É uma defesa inconsciente dos homens a tudo aquilo ao qual não podem compreender, e tampouco afrontar. Ele nasceu quando o primeiro terreno, Adão, tomou razão de quem era, e passou a questionar a natureza do universo palpável.

Desde então, as pessoas vêm criando explicações lógicas para tudo o que vêem, costurando uma membrana psíquica entre aquilo que consideram real e o que julgam onírico. E essa força humana é tão

exuberante que foi mesmo capaz de dividir o espaço, e segmentar as duas realidades distintas, o Mundo Físico e Espiritual.

Qualquer efeito místico produzido na realidade mundana é dragado dos planos além. A energia dos encantos dos magos provém de sua alma humana, que reside no Plano Astral. A potência das divindades dos anjos dimana de sua aura pulsante. Assim, os feitiços devem atravessar a película para serem lançados no Mundo Físico. Quando mais grosso o Tecido, mais difícil é a mágica.

Antes do Dilúvio a membrana era muito mais fina, aliviando o ofício dos bruxos. Por outro lado, isso otimizava também o poder dos arcanjos, e a difusão de suas catástrofes. Hoje, só os humanos mais dotados podem manipular as forças incríveis.

O Mundo Físico

O Mundo Físico, também chamado de Plano Material, é o nosso mundo, o mundo dos seres vivos e das coisas mundanas. Para os anjos e demônios, o mundo material é o seu campo de batalha. Tanto o Céu como o Inferno estão muito bem guardados contra seus invasores, portanto invadi-los é um ato suicida, para ambos os lados. Assim sendo, e levando em consideração que os interesses de ambas as facções estão mesmo na Terra, não é de se espantar que este seja o palco de seus mais calorosos conflitos.

O Mundo Espiritual

O Mundo Espiritual é tudo aquilo que está por trás do Tecido da Realidade. É um espelho do Mundo Físico, com diversas passagens e túneis para outros inúmeros reinos dimensionais, tais como o Céu e o Inferno.

No Mundo Espiritual, há muitas camadas sobrepostas, que refletem o Plano Material, e dentre elas as mais importantes e acessíveis são o Plano Astral e o Plano Etéreo.

O Plano Astral

O Astral, a primeira camada, é o reflexo, puro e simples, do Plano Físico. É por onde caminham as almas sem rumo, chamadas também de fantasmas, que ainda têm assuntos pendentes junto aos vivos, e que insistem em não aceitar o fato de estarem mortas.

No Plano Astral, as cores resumem-se a pálidos tons de azul; não há gravidade, e assim os viajantes podem se mover em todas as direções, e atravessar objetos do mundo palpável como se eles fossem apenas espectros de luz, projetados na parede por feixes de holofote.

O Plano Etéreo

A camada mais profunda, o Plano Etéreo, está separada do Astral por uma membrana semelhante ao Tecido da Realidade, chamada de Membrana Etérea. Esse é o lar dos poderosos espíritos desencarnados e dos deuses pagãos.

Embora a geografia do Etéreo seja a mesma que a do Mundo Físico, as construções e objetos feitos pelo homem não encontram reflexo por lá. Na verdade, as entidades que habitam o Etéreo ergueram suas próprias civilizações além das fronteiras da realidade humana. Por essa razão, as cidades, torres e palácios existentes nessa camada não são vistos ou percebidos pelos mortais, à exceção de magos ou sacerdotes dotados de poderes para isso.

É no Plano Etéreo que fica a famosa ilha mística de Avalon, venerada pelos povos celtas, e que por isso era avistada apenas por algumas pessoas, quando a membrana afinava e a conexão com o Mundo Espiritual permitia a sua observação. O templo dos deuses localizado no topo do Monte Olimpo, na Grécia, é igualmente uma construção etérea.

O Rio Styx

O rio Styx é um mistério até mesmo para os Malakim. Ninguém sabe sua origem, sua natureza, ou onde começa e onde termina. Sabe-se, contudo, que ele é um rio exclusivamente espiritual, que percorre o Etéreo em locais específicos. Suas águas agem da mesma forma que os portais, transportando o viajante para algum reino Superior ou Inferior.

O Styx tem muitas bifurcações e trilhas diferentes, todas memorizadas secretamente pelos Barqueiros. Os Barqueiros são seres etéreos de procedência desconhecida. Eles parecem ser os únicos que conhecem a verdadeira natureza do Styx, e suas rotas. Mediante o pagamento adequado, essas entidades sinistras podem levar o forasteiro a qualquer lugar.

Viajar pelo Styx sem ajuda é complicado, e muitas vezes fatal. Embora as águas agitadas e tortuosas do rio não sejam aparentemente nocivas, elas guardam perigos ancestrais. De uma hora para outras vertentes amenas podem desembocar em corredeiras bravias, tornando o nado impossível e perigoso. Não obstante, alguns redemoinhos podem sugar os viajantes, e alguns deles são na verdade vórtices que levam a dimensões inexploradas. Além disso, muitas criaturas belico-

sas se escondem nas profundezas do rio, e elas não hesitam em atacar qualquer um que cruze seu território – muitas vezes em busca de comida. Inúmeros anjos, demônios e deuses encontraram a destruição total no leito do Styx.

Outros planos

Além do Astral e do Etéreo há outros planos sobrepostos ao Físico, porém menos conhecidos e visitados, e de mais difícil acesso. Alguns são curiosos, como o Mundo dos Sonhos; outros enigmáticos como a Dimensão dos Espelhos; e há também aqueles perigosos e sinistros, como o Plano das Sombras.

Passagens místicas

Há muitos tipos de conexões místicas que ligam as diversas dimensões. As principais são os portais, os vórtices e os vértices.

Os portais são sem dúvida o tipo de passagem mais visado. Eles ligam os reinos Superiores e Inferiores (como o Céu e o Inferno) ou o Etéreo diretamente ao Plano Material. Uma entidade que cruze esse umbral não precisa gastar energia para se materializar, passando para a dimensão adjacente usando o seu corpo espiritual, sem que para isso tenha que formar um avatar. Da mesma forma, um ser humano pode alcançar outro plano de existência com o seu corpo físico, sem precisar projetar o espírito. Os portais permanentes são muito raros e por isso são vigiados pelas criaturas nativas das dimensões a que estão ligados.

Os humanos praticantes de magia desenvolveram, com suas habilidades, rituais capazes de abrir portais, mas a duração desses está sempre limitada por algum desígnio, como conjunções estelares, atividades climáticas ou o esgotamento de material de sacrifício.

Feiticeiros malignos costumam abrir portais com freqüência, para invocar demônios em suas terríveis formas espirituais, e utilizá-los em prol de tarefas macabras.

Há ainda alguns portais, menos importantes, que têm a propriedade de conectar o Mundo Material ao Plano Etéreo, mas esses são raramente procurados.

Os vórtices são conexões parecidas com os portais, mas ligam algum reino Superior ou Inferior ao Plano Astral ou ao Plano Etéreo – mas nunca ao Plano Físico. Uma vez no Astral ou no Etéreo, o viajante ainda terá que utilizar sua própria capacidade de materialização para cruzar o Tecido da Realidade e chegar ao Mundo Material.

Por fim, os vértices não são exatamente passagens místicas; são sítios onde ocorre uma intercessão dimensional. São locais que existem tanto no Plano Material como no Plano Etéreo.

Esses pontos – onde os dois mundos se encontram – podem ser freqüentados tanto por seres humanos como por entidades em suas formas espirituais.

Naturalmente os vértices existem em espaços limitados, como pequenas grutas, templos e porões antigos.

Outras dimensões

Os planos Astral e Etéreo estão sobrepostos ao Físico, e se encontram na mesma dimensão. Mas há outras dimensões, ou outros universos. Esses lugares longínquos e misteriosos, onde o ambiente e as leis físicas podem ser tão diferentes às nossas, ou tão parecidas, são alcançados através de vórtices e portais. Duas dessas dimensões são de especial importância para os terrenos: O Paraíso e o Sheol, também conhecidos como o Céu e o Inferno.

O Paraíso

O Paraíso é uma dimensão única, um cosmo particular, e está dividido em sete camadas. A primeira delas, chamada de Vilon, é o lar dos Ishim, e contêm celeiros de neve e granizo, reservatórios de orvalho e chuvas, câmaras de tempestades e cavernas de nevoeiro. A camada guarda, em si, quatro reinos, controlados por anjos poderosos.

Cada reino é regido por uma província elemental e, em seu centro, como uma imponente capital, encontram-se construções magnânimas – a Cidadela do Fogo, capital da Província do Fogo; o Templo do Trovão, capital da Província do Ar; o Castelo das Ondas, na Província da Água; e o Palácio de Areia, núcleo da Província da Terra.

Foi de Vilon que partiram as hecatombes de antigamente, como o Dilúvio e a Grande Tempestade de Gelo, que marcou o início da última Era Glacial.

No Segundo Céu, Raqui'a, reina a completa escuridão sobre os criminosos ali acorrentados à espera do Juízo Final. Esse Céu contém a Gehenna, e seu reservatório de trevas. Nesse local, os maus são punidos e os anjos da casta dos Hashmallim os torturam.

Por milhares de gerações, antes da Queda de Lúcifer, a Gehenna foi governada pelo próprio Lúcifer. Nessa época remota, era para lá que seguiam as almas dos homens perversos, daqueles que viveram na corrupção e precisavam pagar por seus pecados.

Após a guerra contra Miguel, e a condenação da Estrela da Manhã e de seus servidores, a camada deixou de ser um calabouço de mortos, e tornou-se um Purgatório, um lugar de julgamento. Se forem julgadas inocentes, essas almas podem seguir viagem rumo ao Terceiro

Céu, e gozar das maravilhas do Éden, mas se forem declaradas culpadas são atiradas ao Poço Profundo, aos domínios do Diabo no Inferno. Assim, o Céu fica livre dos espíritos corrompidos, e o Sheol recebe com prazer os novos visitantes.

Em Raqui'a também está fixado o Cárcere do Medo, uma prisão destinada aos anjos foras-da-lei e aos demônios mais perigosos. Três dos anjos renegados, capturados com vida, foram trazidos para cá, para serem posteriormente assassinados, sob tortura.

No Terceiro Céu, Shehaquim, localiza-se o Éden, uma terra cheia de maravilhosas árvores frutíferas, colinas, montanhas, vales, planícies e florestas de magnífica beleza, onde reina a completa harmonia. Esse é o destino final dos justos que viveram em nome da honra e da bondade.

Inúmeras colônias espirituais – verdadeiras cidades onde impera a lei da caridade – estão espalhadas por todo o Éden. Elas são guiadas por almas evoluídas, como os espíritos dos santos, mártires e profetas.

O Jardim do Éden terreno recebeu este nome devido à sua incrível semelhança com o seu equivalente celestial. Shehaquim é a última camada permitida aos desencarnados, aos humanos já mortos.

O Quarto Céu, Zebul, é o Céu intermediário, a camada que divide o Paraíso. Dali para cima habitam os anjos e os arcanjos, e por isso Zebul está defendida por dezenas de fortalezas, patrulhadas pelos Querubins.

Esses fortes têm por objetivo bloquear qualquer invasão, garantir a integridade da morada dos alados, e salvaguardar o trono de Deus.

Logo acima desse, o Quinto Céu, Ma'on, abriga o Palácio Celestial, onde o Conselho dos Arcanjos toma suas decisões, assistido pela Assembléia dos Arautos – poderosos anjos que representam suas castas junto aos Gigantes. Atualmente, contudo, Miguel isolou-se de tal forma que a solidez do conselho se tornou uma farsa.

O Sexto Céu é chamado de Machon. Aqui fica a Casa da Glória, a grande biblioteca onde os Malakim observavam e estudavam os feitos da humanidade. É um lugar grandioso, de luz e sabedoria, onde o príncipe da ordem, Raziel, comandou por milênios os seus discípulos.

Em Machon havia ainda a Bancada da Paz, onde 300 anjos cantavam louvores ao Altíssimo. Agora, todavia, a biblioteca está vazia, e a bancada em silêncio. Há pelos menos 10 gerações, a casta dos Malakim, insatisfeita com a política celeste, abandonou o Sexto Céu, desaparecendo para sempre do cenário divino.

Por fim, no Sétimo Céu, Aravot, o próprio Deus descansa no topo de Tsafon, o Monte da Congregação. Apenas aos arcanjos é concedida a dádiva de visitar essa camada de luz.

O Sheol

Os Nove Infernos, o Inferno, ou o Sheol, como é chamado, representa a designação do lugar que inicialmente foi uma dimensão-cemitério, dedicada a abrigar os cadáveres de Tehom e dos Deuses das Trevas, vencidos por Jeová durante as Batalhas Primevas.

Após a Guerra no Céu, Lúcifer e seus seguidores se refugiaram no Sheol, proibidos até mesmo a caminhar sobre a terra dos homens. Assim, eles foram confinados ao lugar que os anjos chamam de o "Porão" do cosmo.

As camadas do Sheol estão dispostas uma após a outra, como os nódulos de uma cebola cortada ao meio.

As barreiras que dividem as camadas variam. Algumas são separadas por cordilheiras, outras por rios de lava e outras simplesmente por cercas. Esses limites funcionam muito mais como uma fronteira do que como uma passagem de dimensão.

É possível para qualquer demônio atravessar qualquer camada. Os impedimentos não são, por assim dizer, geográficos e políticos, e não místicos. Por isso, os duques e arquiduques têm a responsabilidade de defender seus próprios domínios.

As camadas infernais são como os reinos humanos. Elas são governadas por arquiduques, equivalentes a reis se comparados à hierarquia medieval humana. Dentro dessas camadas existem domínios, controlados por duques (senhores feudais). Tudo, porém, está sob a supervisão de uma autoridade maior: Lúcifer, que tem controle sobre todo o Sheol. O Castelo do Arcanjo Sombrio localiza-se na nona camada. Os domínios vivem em disputas políticas, e freqüentemente em guerra.

Dimensões afastadas

Além do Céu e do Inferno há inúmeras outras dimensões, e algumas são desconhecidas mesmo pelos arcanjos. É possível que essas dimensões tenham deuses próprios, leis cosmológicas, planetas distintos e planos de existência singulares.

AS CASTAS

Todos os celestiais estão divididos em castas. Elas são subdivisões, são ordens de anjos e demônios, ligados pelo mesmo objetivo, criadas para cumprir uma função determinada.

Apesar do nome, as castas não supõem uma hierarquia, indivíduos colocados em melhores posições em uma determinada sociedade. Para os anjos e demônios, a casta é apenas uma classificação, uma ordem, um grupo dentro dessa espécie celestial. Embora uns se considerem melhores ou mais importantes que outros, é o Ciclo que define o seu real poder e influência.

Todos os celestiais estão divididos em castas, separadas por Deus para exercer uma função específica em seus respectivos Reinos. Cada casta tem a sua função, ideologia e um lider, que determina e organiza a casta; todos os membros desta casta devem responder a ele. Diferentemente dos humanos, os anjos e demônios não possuem o livre-arbítrio. Eles foram criados por um motivo divino, e isso determina sua natureza.

Em **3D&T**, as castas servirão como vantagens únicas. E os jogadores poderão jogar tanto com anjos como com demônios.

OS ANJOS

Os anjos são os grandes agentes de Deus em sua missão de salvaguardar a humanidade. Na aurora dos tempos, foram criados cinco Arcanjos, com a função de liderar os demais anjos e assumir seu lugar enquanto o Altíssimo descansa após o trabalho da criação. São eles: Miguel. Gabriel, Uziel, Rafael e Lúcifer. Pouco tempo depois, em conjunto com seus primeiros filhos, Yahweh deu origem as sete castas angelicais, bem como a criação dos sete céus. Cada uma destas castas possui poderes e responsabilidades únicas, e por vezes acabam entrando em conflito ideológico e até mesmo violento. Em geral, nutrem uma afeição de amor e ódio para com os humanos, em que muitos respeitam e admiram os mortais, e outros invejam e se revoltam com o livre-arbítrio dos mesmos, realizando todo o tipo de injúrias e sofrimento com os Flihos do Barro (como costumam chamar de modo pejorativo os humanos).

A Vantagem Única Anjo apresentada no Manual 3D&T Alpha não é suficiente para acolher todas as castas e suas habilidades únicas. Ser um anjo ainda custa 2 pontos de personagem, mas há várias alterações vistas adiante. Basicamente, todos os anjos possuem a vantagem Voo e possuem uma escala de poder acima dos humanos. O que segue a seguir, serão as alterações feitas na vantagem única, que irá depender de qual casta o anjo será.

Querubim

Os querubins incorporam a casta guerreira – são guardiões do paraíso e executores das ordens de Deus. Atuam como soldados, caçadores e, muitas vezes, como assassinos. Organizados em estruturas militares, divididos em regimentos e legiões, vivem sob um rígido código de honra, cumprindo as vontades divinas a qualquer custo.

Mesmo os mais poderosos querubins não são vistos como uma ameaça às outras castas no jogo político, justamente por sua postura austera – eles obedecem ordens, e raramente as questionam. Um querubim está sempre empenhado em completar sua missão, nada o tirará deseu caminho. Costumam portar armas e armaduras, embora as escondam quando estejam na Haled.

• **Força +1 e Resistência +1.** Querubins são guerreiros por natureza, tendo força e resistências superiores a anjo normal.

• **Sentidos Especiais.** Como rastreadores e combatentes, os Querubins possuem sentidos naturais ampliados, recebendo Faro, Audição e Visão Aguçadas.

• **Código de Honra do Combate e do Caçador.** Querubins são guerreiros de grande honra, que impede de cometer certas atitudes consideradas impróprias.

Serafins

Os serafins são os negociadores e “burocratas” nos assuntos celestes. São os responsáveis por salvaguardar as relações e comunicações entre as castas, e suas habilidades relacionadas à leitura de mentes e telepatia são próprias para apaziguar os ânimos entre os anjos. Por terem papel tão importante, muitos serafins são orgulhosos e arrogantes, considerando-se os mais importantes dentre os anjos. Muitas vezes acabam subestimando as outras castas, e têm relutância de estarem errados. Por estarem sempre ocupados com assuntos celestes, dificilmente um Serafim entra em contato com a Haled e os humanos, considerados por eles como insignificantes.

• **Telepatia.** Marca registrada dos Serafins, seus poderes de leitura de mentes são importantíssimos para negociações ferozes e resoluções pacíficas.

• **Poderes Mentais.** Serafins são capazes de certas proezas incríveis com sua mente e aura pulsante mesmo sem terem dominado todos as divindades da casta. Escolha três magias da Escola Elemental (Espírito). Você pode lançá-las mesmo sem possuir Magia Elemental, gastando PMs normalmente. Caso adquira as vantagens necessárias você gasta metade dos Pontos de Magia para utilizá las.

• **Ponto Fraco.** Serafins possuem um ponto fraco facilmente percebido com um olhar: seu orgulho. A menos que consigam disfarçar muito bem, um serafim confia até demais em seus poderes, estando vulnerável caso seja brutalmente contrariado. Quando isto acontece, todos envolvidos em combate contra o Serafim recebem H+1 até o fim do combate.

Elohins

Os agentes de Deus na Haled, a casta dos elohins é composta por anjos mais investigadores e infiltrados nas grandes camadas na sociedade humana. De fato, muitos deles possuem registros documentados como CPF, identidade, carteira de motorista e outras coisas necessárias para se viver entre os mortais, com o único propósito de guiá-los para o Altíssimo. Diferente dos Ofanins, que atuam mais como "anjos da guarda", os elohins estão mais para professores, ensinando aos humanos como estarem próximos de Deus. São os únicos que possuem autorização dos arcanjos de permanecerem na Haled por tempo indeterminado, pois sua função é justamente esta. A única restrição imposta pelos próprios elohins é não interferir no livre-arbítrio dos homens: embora os guiem para o caminho da luz, estar lá ou não é uma escolha deles mesmos, sem interferências dos anjos.

• **Aptidão para Manipulação.** Para Elohins, líderes naturais e facilmente adaptáveis à qualquer ambiente e cultura, esta perícia custa 1 ponto.

• **Adaptador.** Elohins são anjos que se adequam facilmente a qualquer cultura e conhecimento, e nas artes marciais isto não é diferente, sendo muito versáteis.

• **Vida Humana (1 ponto).** Por passarem tanto tempo na Haled, Elohins acabam constituindo família e um certo vínculo com os humanos.

Ofanins

Os benevolentes e carinhosos Ofanins são considerados os Anjos da Guarda, responsáveis por trazer os humanos à luz pela pura força da caridade e do amor. Diferente dos Hashmalins, que levam em conta o sofrimento e a dor como formas de arrependimento, os Ofanins creem que a compaixão, o carinho e outras formas caridosas de amor podem levar os humanos ao arrependimento, e poderem estar mais próximos de Yahweh. Normalmente, não costumam atuar dentro da Haled, olhando por seus escolhidos pelo plano astral, atrás do Tecido da Realidade, o que geralmente basta, pois muitos humanos se sentem bem na presença, ainda que distante, de um Ofanin. Suas habilidades geralmente envolvem manipulação da luz, poderes curativos, e até mesmo levitar dentro da Haled, algo impossível para outros anjos.

• **Aptidão para Magia Branca.** para Ofanins, esta vantagem custa 1 Ponto de Personagem.

• **Aparência Inofensiva.** A aparência bela e imaculada dos Ofanins são queridas pelas demais castas, que consideram os Ofanins frágeis e inofensivos, o que não é bem verdade.

• **Código de Honra dos Ofanins (-1 ponto).** Os anjos da guarda consideram a violência desnecessária para resolução de conflitos, acreditando na pura boa vontade de viver em amor. Ofanins não realizam quaisquer atos violentos, devendo resolver os conflitos de forma amistosa.

Hashmalins

Há quem diga que a casta dos hashmalins odeia a humanidade e fazem de tudo para prejudicá-los. Talvez esta afirmação esteja relacionado com o fato do antigo patrono da casta, Lucifer, ser um inimigo ferrenho dos homens. Mas isto não é verdade: embora sejam grosseiros e violentos, a função dos Hashmalins é justamente punir e condenar os pecados dos homens, sendo os responsáveis por permitir a passagem para o Éden, o paraíso eterno dos desencarnados (como são chamados os humanos mortos que foram para o céu), ou levá-los para as prisões de sofrimento da Gehenna, a camada que serve de lar para os anjos sombrios. Hasmalins possuem habilidades e divindades relacionadas às sombras e a exposição dos medos de seus alvos contra eles próprios, em oposição aos poderes da luz dos Ofanins, com quem encontram grande rivalidade, e alguns até ódio.

• **Aptidão para Magia Negra.** Para Hashmalins, esta vantagem custa 1 ponto de personagens. Os anjos carcereiros têm mais facilidade para lidar com as sombras.

• **Aptidão para Manipulação.** Para os Hashmalins, que usam a lábia e a intimidação como meios de comunicação, esta perícia custa 1 ponto de personagem.

• **Monstruoso (-1 ponto).** Humanos irão se sentir desconfortaveis na presença de um hashmalim.

Ishins

Os Ishins são os anjos elementais, recebendo a responsabilidade de Deus guardar a natureza e seu ciclo. Existem quatro sub-divisões, cada uma relacionada aos elementos da natureza, a saber: fogo, água, terra e ar. A casta dos ishins possui uma organização fraca em relação às outras castas, mas seus poderes elementais suprem esta falha, o que os fazem odiados e invejados pelos demais anjos. O fato dos ishins serem muito orgulhosos e até arrogantes de seus poderes não ajuda muito na imagem que a casta carrega. Como guardiões da natureza, os Ishins são completamente avessos à tecnologia humana, considerando o estado atual do planeta, com seus mares poluídos, matas devastadas, e ventos sujos, culpa do desenvolvimento depravado dos homens. Por isso, não costumam usar armas de fogo, usar veículos motorizados, e alguns mais radicais evitam até mesmo utilizar um elevador!

• **Poder de Fogo+1.** Ishins disparam rajadas de energia pura relacionada ao seu elemento base, sendo normal para eles usar os poderes da natureza em sua forma mais pura.

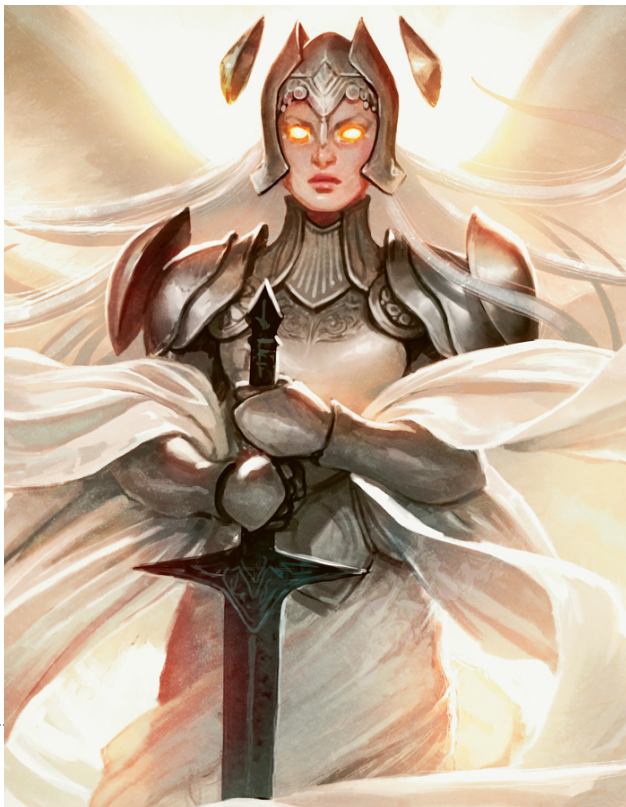
• **Elementalista.** Como anjos elementais, os Ishins possuem uma província na qual seus poderes se formam. Você pode usar a vantagem elementalista (qualquer uma, menos espírito) para lançar magias, mesmo sem possuir a vantagem Magia Elemental. Caso a compre, você gasta metade dos Pontos de Magia para lançar as magias de

sua província.

• **Aptidão para Animais.** Ishins são afetuosos e respeitosos para com os animais, seres pertencentes a natureza desde seus primórdios. Para ishins, esta perícia custa um 1 ponto de personagem.

• **Código de Honra dos Ishins (-1 ponto).** Os anjos elementais são os guardiões máximos da natureza, e evitam usar qualquer instrumento criado artificialmente pelos humanos, bem como impedir que eles continuem criado mais e mais. Ishins não toleram moléstias contra a natureza e os animais, e irão reprimir e até mesmo atacar quem contrariá-lo.

Malakins

A reservada casta dos anjos estudiosos habita a Casa da Glória, a camada mais alta do céu antes do monte Tsafon. A função dos malakins é arquivar os acontecimentos do céu e da Haled e estudar a humanidade, tendo conhecimento amplo e variado, e os organizando na biblioteca da Casa da Glória, função dada pelo próprio Yahweh. Dificilmente saem de suas funções, e quando o fazem é por ordem direta dos arcanjos. Estão entre as castas mais poderosas, com seus poderes de controle do Espaço-Tempo, usando unicamente para seus propósitos. Talvez por isso não sejam molestados pela tirania dos Arcanjos, sobretudo Miguel, pois podem conhecer certos segredos que afetariam o equilíbrio de poder no céu.

• **Teleporte, Aceleração.** Como conhecedores do tempo-espaço, os Malakins conseguem utilizar técnicas de teleporte e aceleração com facilidade, indo de um lugar a outro com rapidez extrema.

• **Genialidade.** Malakins são os anjos geniais, capaz de acumular grandes quantidades de conhecimento, não tendo quase nada que não saibam.

• **Devoção.** Como estudiosos aplicados, Malakins não fazem outra coisa senão registrar os acontecimentos da humanidade e guardar o espaço-tempo. Quando não fazem isto, sofrem os efeitos da desvantagem Devoção.

OS DEMÔNIOS

Quando lúcifer foi mandado para o Sheol junto com os anjos traidores, vários conservaram seus poderes celestiais, mas sofreram alterações profanas devido à malevolência do Aracanjo Sombrio e do próprio ambiente a quem eles tiveram de chamar de lar. Se organizando com os grupos que já viviam no que viria a ser o inferno, começaram a surgir as ordens demoníacas, uma alusão às castas angelicais e sua organização intricada. Embora sejam chamadas de ordens, nem todas elas são estruturadas ordeiramente, sendo algumas delas até caóticas, causando confusões entre seus membros. Para manter tudo sobre controle, Lúcifer designou vários Duques do Inferno, lacaios relacionados aos abissais para comandar algumas destas ordens. Os outros apenas estão lá por cordialidade da Estrela da Manhã.

Assim como os Anjo, a vantagem única Demônio apresentada no Manual 3D&T Alpha não é suficiente para acolher todas as castas e suas habilidades únicas. Ser um demônio agora irá custar 2 pontos de personagem. Basicamente, todos os demônios possuem a vantagem Voo e possuem uma escala de poder acima dos humanos.

Satanis

No passado, a ordem burocrática dos Satanis era composta por Elohins e Serafins quando estes estavam no céu. Quando pararam no Sheol, Lúcifer delegou a responsabilidade de manter o inferno coeso e organizado aos anjos caídos das antigas castas citadas, tornando-se a ordem mais confiável do Arcanjo Sombrio. Satanis são demônios ordeiros, que procuram estar sempre no controle de tudo. Costumam se afiliar às succubus e os beliais, com quem partilham de idealismos parecidos, e odeiam os Malikis e Baals pela conduta caótica dos mesmos. Não costumam ir para a Haled, e quando o fazem, costumam procurar posições de grande destaque na sociedade, como políticos, secretários, presidentes de empresas ou conselheiros de grandes líderes. Seu líder é o antigo rei da afundada Atlântida, Órion.

• **Aptidão para Manipulação.** Os satanis são manipuladores e quase líderes naturais. Para eles, esta perícia custa 1 ponto de personagem.

• **Aptidão para Magia Negra.** Para os demônios ordeiros, que possuem comunhão com as sombras, esta vantagem custa 1 ponto de personagem.

• **Voz de Comando.** Como líderes, os Satanis possuem grande facilidade e influência para dar ordens simples a qualquer um de pouca força de vontade. Em termos de regras, o satanis recebe a divindade Voz de Comando gratuitamente.

Zanathus

Vindos de sua maioria dos Ishins, os Zannathus são os demônios controladores dos elementos, e grandes rivais dos anjos elementais. Na maioria das vezes, causam catástrofes no mundo humano com o único propósito de provocar os Ishins, e castigar os humanos pelos seus avanços, que segundo esta ordem, roubaram o poder que era de direito deles. Assim como os Ishins, existe um sub-grupo para cada um dos elementos, de maneira profana aos Ishins: Salamandras (fogo), Nikibis (água), Abissais (terra) e Djinns (ar).

• **Poder de Fogo +2.** Zannathus possuem um poder destrutivo com relação ao seu elemento, disparando poderosas rajadas elementais.

• **Elementalista.** Como demônios elementais, os Zannathus possuem uma província na qual seus poderes se formam. Você pode usar a vantagem elementalista (qualquer uma, menos espírito) para lançar magias, mesmo sem possuir a vantagem Magia Elemental. Caso a compre, você gasta metade dos Pontos de Magia para lançar as magias de sua província.

• **Vulnerabilidade.** Uma vez que possuem força em uma provín-

cia elemental, Zannathus têm fraqueza ao elemento oposto. Assim, um Salamandra possui vulnerabilidade à Químico: Água dos Nikibis, e vice-versa; e Djinns são fracos aos ataques de esmagamento dos Abissais, e vice-versa.

Malikis

A ordem mais caótica do Sheol, os demônios guerreiros são a antítese perfeita dos Querubins. Enquanto os anjos são ordeiros, os malikis são insanos, desobedientes, e completamente desajustados, respondendo às ordens de outros demônios mais poderosos apenas por medo da punição. Os demônios guerreiros formam o exército de defesa do inferno, lutando com a selvageria de um animal faminto. Quando vão para Terra, geralmente têm a forma de marginais, rebeldes, membros de gangues e delinquentes em geral. O líder da casta é o vil Apollyon, um antigo e poderoso Querubim.

• **Força +2, Habilidade -1.** Malikis são demônios fortes fisicamente, mas são também um pouco lentos, usando seus músculos como maneira de garantir a vitória.

• **Fúria.** Como abissais caóticos, os Malikis entregam-se a fúria de uma luta facilmente, trucidando suas vítimas ferozmente.

• **Insano.** Dentre os demônios caóticos, os Malikis se destacam pela conduta imprevisível e hábitos nada confiáveis. Escolha uma insanidade de até -1 ponto para o Maliki.

Succubus/Incubus

Talvez a sedutora casta das Succubus e dos Incubus sejam os mais próximos dos míticos vampiros, pois têm a necessidade quase exitante de corromper humanos e sugar a energia de suas almas. Esta ordem é a única que não teve anjos caídos entre seus primeiros membros. Ao que parece, foram criados pela Estrela da Manhã como tentativa de se igualar a Deus. Embora tenha criado a ordem mais bela dentre as demais, os filhos diretos de Lúcifer são os mais interessados na Terra, corrompendo homens e mulheres com sua aparência perfeita. Fisicamente, são fracos, confiando em seus poderes manipuladores para se safar das situações.

• **Aptidão para Manipulação.** Como demônios sedutores e manipuladores, esta perícia custa 1 ponto de personagem.

• **Aparência Inofensiva.** Succubus e Incubus são belos ao extremo, não levantando suspeita alguma de sua verdadeira natureza por trás dos corpos e rostos perfeitos.

• **Dependência.** Ao longo dos séculos, os demônios sedutores ficaram dependentes das almas humanas, onde se alimentam com voracidade e roubam a sabedoria existente em alguns deles. Succubus e Incubus devem sugar uma alma humana todo dia, e podem ficar sem elas um número de dias igual à sua Resistência.

Baal

A maioria dos anjos revoltos que se aliaram à Lúcifer na luta contra Miguel faziam parte da casta dos Hashmalins. Quando caíram para o Sheol, o Arcanjo Sombrio criou uma pequena dimensão somente para seus antigos subordinados, que agora eram mais violentos e amantes da dor. Os antigos Hashmalins agora se tornaram a ordem dos baals, os torturadores e carcereiros do inferno. Sua dimensão no Sheol, Orthis, é o chamado inferno dos mortais, onde eles torturam e castigam as almas corrompidas pelos beliais e daimoniuns, seus maiores aliados. Quando eles próprios vão a Terra, assumem postos de torturadores, carcereiros ou traficantes, colocando os humanos em situações impossíveis de escapar.

• **Elementalista do Espírito.** Baals são poderosos usuários de feitiços que afetam o espírito e vontade dos seus alvos. Baals podem usar magias da escola elemental (espírito) sem necessitar da vantagem Magia Elemental. Caso consigam a vantagem, você pode gastar metade dos PMs para lançá-las.

• **Dor.** Baals são torturadores por natureza. Você pode realizar uma ataque que não retira somente Pontos de Vida, mas causam dor incessante ao alvo. Sempre que conseguir um crítico ou ser bem-sucedido em um teste de perícia, conseguem causar um redutor de -1 em testes de Resistência do alvo.

• **Má Fama.** Baals não são bem vistos pelas castas celestes, e mesmo na Haled são cruéis o suficiente para ganhar a infâmia da maioria das pessoas.

Beliais

A ordem dos Beliais é conhecida por serem negociadores e comerciantes, sendo os responsáveis pelos pactos com humanos para venderem suas almas. São simpáticos e grandes amigos dos membros das outras ordens, com quem fazem alianças lucrativos. No quesito carisma no Sheol, rivalizam apenas com os Satanis. Beliais costumam ir com frequência à Haled, fazendo contratos vantajosos (para eles) com os humanos, geralmente tomando a forma de grandes empresários ou meros vendedores de enciclopédias. Possuem capa-

cidade de usar ilusões e falsas promessas para seus contratantes, conseguindo facilmente convencê-los.

• **Aptidão para Manipulação.** Como negociantes naturais, esta perícia custa 1 ponto de personagem para Beliais.

• **Aptidão para Magia Negra.** Sendo capazes de controlar as sombras, esta vantagem custa 1 ponto de personagem para os demônios negociadores.

• **Ilusão.** Beliais possuem a capacidade de implantar ilusões em suas vítimas, facilitando seu trabalho. Você pode lançar a magia Ilusão como habilidade natural, pagando seu custo normal em PMs (mas restringindo a somente um alvo). Caso adquira alguma vantagem mágica, você pagará metade dos PMs para lançá-la (mínimo de 1 PM).

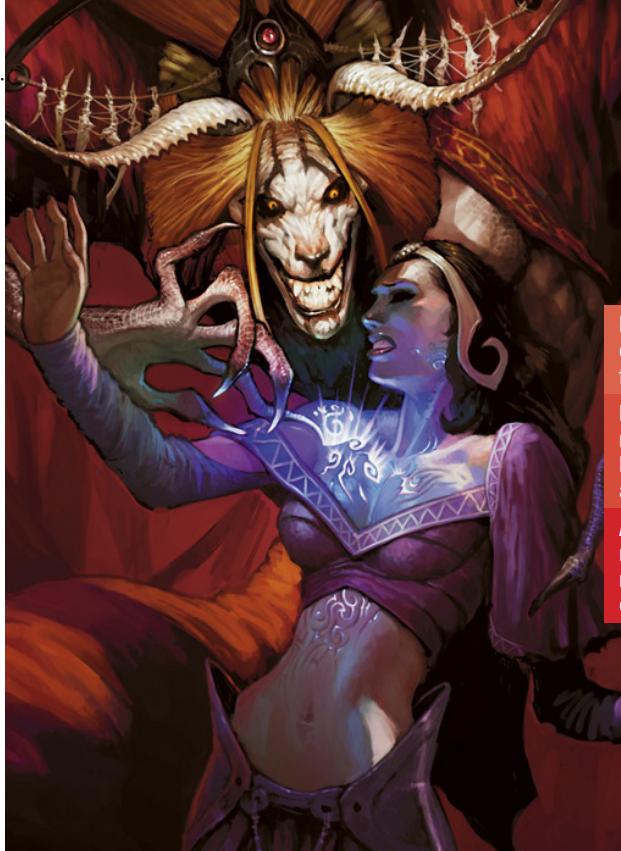
Daimonium

Os demônios pertencentes a esta casta são os famosos possessores, que controlam os corpos humanos para incitá-los ao pecado. Como os demônios não podem matar diretamente os humanos, os Daimoniuns ganham uma vantagem, podendo possuir corpos para que os humanos matem-se uns aos outros. Pessoas mais sensitivas confundem os Daimoniuns com espíritos malignos e fantasmas, o que não deixa de ser verdade até certo ponto.

• **Possessão, Telepatia.** Daimoniuns são capazes de ler as emoções e pensamentos de suas vítimas, facilitando a escolha de um hospedeiro para dominar.

• **Restrição de Poder (-2 pontos).** Para os demônios possessivos, é muito mais difícil materializar seu corpo no mundo dos humanos, compensando esta dificuldade com seus poderes possessivos. Sempre que entrar na Haled, os Daimoniuns só poderão atravessar o tecido da realidade através da vantagem Possessão.

DIVINDADES

Os anjos e os demônios são consideradas as criaturas mais poderosas dos mundos espirituais não só pelas habilidades extraordinárias ou pela origem na aurora dos tempos. Todos eles são capazes de certos feitos que outras criaturas só conseguem classificar como divindades, os poderes máximos dos celestiais e abissais. Cada casta e ordem dos servos do Altíssimo e do Arcanjo Sombrio possuem um número limitado de divindades, que nada mais são as próprias capacidades destes seres, expandidas e aprimoradas. Além disso, eles podem aprender uma divindade de outra casta/ordem, ainda que seja

mais complicado e difícil adquiri-la.

Anjos e demônios parecem não dominar mais do que quatro divindades. Acima deste limite, a criatura já é considerada um expoente de seu grupo, sendo candidato a lugares importantes ou mesmos líderes próximos aos arcanjos e duques do inferno, que não demonstram ter limites para adquirir estes poderes enormes. Por fim, os efeitos de cada divindade é tão variado quanto a quantidade de castas e ordens, embora haja uma quantidade pequena de divindades gerais, facilmente adquiridas por qualquer um.

Abalo no Tecido

As Divindades, quando são usadas no Plano Físico, causam abalos no Tecido da Realidade. A energia usada para efetuar Divindades é dragada de outras dimensões, normalmente do Céu ou do Inferno. Essa energia deve então rasgar a Película para que qualquer efeito seja produzido. A esse rasgo, damos o nome de Grau de Abalo (do Tecido).

Divindades distintas afetam o Tecido de diferentes formas. Há 3 tipos de grau de abalo: baixo, médio e alto. Esse grau irá determinar a dificuldade na utilização da divindade.

Baixo: Essas Divindades praticamente não abalam o Tecido da Realidade, e podem ser usadas em qualquer lugar do Mundo Físico. Personagens não precisam fazer testes, eles passam automáticamente.

Médio: Essas Divindades afetam a membrana, mas ela não as bloqueia totalmente. Quando você tentar fazer um teste relacionado para ativar uma dessas Divindades no Mundo Físico, este teste será penalizado pelo nível do Tecido na área.

Alto: Estas Divindades são retidas de tal forma pela membrana que simplesmente não podem ser invocadas em locais onde o Tecido é maior do que 5. E mesmo em areas abaixo de 5, o personagem receberá um redutor -1 (que será cumulativo com a penalização do nivel do tecido).

DIVINDADES GERAIS

Todos os anjos e demônios podem adquirir qualquer uma das Divindades gerais, sem a necessidade de pagar custos adicionais. Representam poderes comuns a qualquer celestial, e habilidades básicas utilizadas pelos dois grupos.

Controlar o Tecido (1 ponto)

Nível de Abalo: Médio

Você pode controlar o Tecido da Realidade, acobertando os feitos sobrenaturais de anjos, demônios e criaturas espirituais aos olhos humanos. Sempre que você ou algum aliado usar uma Divindade, você pode gastar uma quantidade de Pontos de Magia extras para evitar que todas as pessoas normais (isto é, sem a vantagem xamã) na área descubram que tenha efeitos sobrenaturais. A quantidade de PMs que será utilizada, dependerá do Grau de Abalo da divindade.

• **Grau Baixo de abalo:** +2 PMs para cada nível.

• **Grau Médio de abalo:** +4 PMs para cada nível.

• **Grau Alto de abalo:** +8 PMs para cada nível.

Sendo assim, caso um celestial utilize uma divindade de um grau de abalo alto no centro de uma cidade (onde o nível do tecido é 7),

ele terá de gastar 24 PMs a mais para poder lançar essa divindade (e mesmo assim, ainda terá de realizar o teste de H-2).

Embora elas vejam os sinais de destruição ou mudança, ela(s) sempre irão atribuir a efeitos “naturais ou comuns” (como um Ishim disparar um jato de chamas em um carro e as pessoas acreditarem que ele tenha jogado um coquetel molotov, por exemplo).

Controle Gravitacional (1 ponto)

Nível de Abalo: Baixo

Você possui um equilíbrio perfeito e nunca é pego em tentativas de lhe derrubar. Sempre que estiver em terreno firme (cordas, terra, pedras), você não sofre redutores de movimento, e em situações em que devem ser realizados um teste de Habilidade para manter o equilíbrio (como malabarismo, andar na corda bamba, escaladas), você recebe um bônus de +2 nos testes (cumulativos com qualquer outros bônus). Por fim, em quedas, você sempre sofrerá dano mínimo (por exemplo, 4 em 4d6).

Luz e Trevas (1 ponto)

Nível de Abalo: Baixo

Exigências: Magia Branca ou Negra.

Este poder permite ao celestial criar luz ou trevas, dependendo da natureza do personagem. Um anjo, em geral, tem domínio sobre a luz, e um demônio sobre as trevas. Mas há exceções. Um Hashmalim maldoso pode aprender a manipular a energia escura, por exemplo. De qualquer forma, a escolha deve ser feita ao selecionar esta Divindade. Para ter o controle sobre a luz e as trevas, simultaneamente, o jogador precisa pagar duas vezes pela Divindade.

Luz: o personagem pode utilizar a magia Luz e Cegueira.

Trevas: o personagem pode utilizar a magia Escuridão e Cegueira .

Visão Espiritual (1 ponto)

Nível de Abalo: Baixo

O Tecido da Realidade não é uma barreia para seus sentidos. Enquanto você estiver no Mundo Físico, poderá ver perfeitamente o Mundo Espiritual, seus viajantes e possivelmente se comunicar com eles.

Para isso, é necessário ser bem sucedido em um teste de Habilidade. A Divindade não abala o Tecido, mas a espessura da membrana dificulta a visão. O nível do Tecido na área é usado como redutor para o teste.

Telescinese (3 pontos)

Nível de Abalo: Médio

Exigências: Telepatia

Você pode movimentar os objetos de um lugar para o outro com a força de sua mente.

Usado para transporte, você pode erguer uma determinada quantidade de peso e mover a uma certa velocidade de acordo com os PMs gastos. Com 2 PMs, você pode transportar até 100kg (geralmente uma única pessoa) a até 10m/s. Cada 2 PMs dobram o peso OU a velocidade.

Usada em combate, você pode realizar um ataque com FA= H+PdF+PMs gastos, ou se defender com FD=H+A+PMs gastos. Por fim, Você pode usar a telecines para retirar objetos do alvo, que deve fazer um teste de Habilidade para evitar ser pego por sua Divindade. Em caso de falha, ele sofre um redutor de Força ou Poder de Fogo caso o objeto tomado tenha sido sua arma (e ele não possua a vantagem Adaptador).

Visão do Tempo (3 pontos)

Você é capaz de mandar sua consciência de volta no passado, apenas tocando em um objeto e entrando em estado de profundo transe. Ativar esta divindade custa 3 PMs. Para mantê-la custa 3 PMs por hora. Quando o anjo abrir os olhos, ele verá o passado daquele lugar à sua volta: poderá ver as pessoas, sentir cheiros, ouvir sons. Essas são apenas impressões – o anjo não está lá – portanto não pode ser notado ou tocado. Ele pode movimentar sua cabeça em qualquer direção, mas se der um passo sequer, o transe é quebrado.

O anjo deve saber o ano, dia, mês e hora exatos que deseja observar, por exemplo: “eu gostaria de ver como era este lugar no ano 1000 a.C., às 13 horas do dia 31 de março”. A partir deste ponto, a visão seguirá em tempo real. O anjo não pode retardar ou acelerar a visão como um filme. Para fazer isso, deverá efetuar um novo teste para transportar a visão ao ponto desejado no tempo.

DIVINDADES DE CASTA

Cada casta de anjos e de demônios possui seis Divindades que podem ser compradas por um custo normal (aquele indicado entre parênteses). Para comprar Divindades de outras castas, o jogador deve pagar 2 pontos extras por ela.

Abalo Espiritual (2 pontos)

Castas: Hashmalim e Baal

Nível de Abalo: Baixo

Você é capaz de causar um abalo forte no tecido da realidade, causando dano ao corpo e à alma de todos na área, incluindo aqueles fora do tecido. Gastando 5 PMs, você realiza um ataque de área que causa uma quantidade de dano igual a R+2d. Os alvos realizam suas FDs normalmente e, caso falhem, sofrem dano tanto nos PVs como PMs. Criaturas incorpóreas sofrem apenas dano nos PMs, e caso sejam zerados desta forma, a criatura morre imediatamente.

Afinidade com o Elemento (2 pontos)

Castas: Ishim e Zannathus

Exigência: capacidade de lançar magias

Nível de Abalo: Baixo

Afinidade com o Elemento dá ao celestial certas características que o permite manipular melhor a Província que controla. Cada Província tem sua peculiaridade diferente:

Fogo: O personagem pode utilizar a magia Armadura Extra: Fogo, desde que preencha as exigências. .

Terra: O personagem recebe a magia Fundir com a Terra (veja a seguir), desde que preencha as exigências.

Fundir com a Terra

Escola: Elemental (Terra)

Custo: 2 PMs

Alcance: pessoal; **Duração:** sustentável

Você pode se fundir com a terra, areia, rocha pura, etc., mas a substância tem que ser natural, nenhum elemento químico pode estar envolvido na composição da mesma (desta forma, é impossível fundir-se ao concreto ou ao asfalto, por exemplo). A superfície deve ser grande o bastante para conter o corpo do celestial.

Nessa forma, você ganha Invulnerabilidade a qualquer tipo de dano fisíco (só podendo ser afetado por magia). Se ela for quebrada, o anjo/demônio sai automaticamente de seu interior. Ele nunca sofre danos por isso, mesmo se a superfície for dinamitada, ele será apenas expelido para fora.

Enquanto estiver fundido ao elemento, o celestial fica inconsciente – como se estivesse dormindo – embora possa sair da rocha a qualquer momento. Não é possível observar o mundo exterior.

Água: O personagem pode utilizar a magia Armadura Extra: Químico e Anfíbio, desde que preencha as exigências.

Ar: O personagem pode utilizar a magia Armadura Extra: Sônico, desde que preencha as exigências.

Alterar Forma (1 ponto)

Castas: Elohim, Succubus e Beliais

Nível de Abalo: Médio para se transformar, baixo para mover-se na nova forma.

Ao custo de 3 PMs, você pode mudar sua aparência, de maneira a parecer outra pessoa. Embora os atributos físicos permaneçam os mesmos, coisas como sexo e raça podem ser alterados.

Essa não é uma mudança ilusória, a carne realmente é alterada. Perceba, então, que a matéria inorgânica (roupas, sapatos, acessórios) não pode ser mudada. A nova forma escolhida permanece até que o você decida retornar ao seu estado normal.

Armadura Celestial (3 pontos)

Castas: Querubim e Maliki

Nível de Abalo: Baixo

Através da aura pulsante do celestial/abissal, ele consegue absorver uma quantidade de dano considerável antes de rolar sua FD. Sempre que sofrer um ataque, você ignora um número de pontos de dano igual a soma da sua Armadura e Resistência.

Assim, um celestial com A2 e R2, ao sofrer um dano igual a 5, ignora os 4 primeiros pontos. Restando apenas 1 ponto para ser defendido normalmente por sua FD.

Ataque Emocional (2 pontos)

Castas: Hashmalim, Baal e Daimonium

Exigências: Telepatia

Nível de Abalo: Baixo

O celestial com este poder tem a habilidade de causar danos irreparáveis ao cérebro de seus oponentes, selecionando os fatos mais dramáticos da vida da vítima e os inserindo em sua mente como uma bomba. O indivíduo pode não resistir ao impacto emocional e morrer.

O dano causado irá depender da quantidade de PMs gastos ao utilizar a dividade:

- **10 PMs:** a vítima sofre um redutor de -1 em todos os seus atributos por 1d+2 horas.
- **20 PMs:** a vítima fica num estado idêntico ao da magia Coma, pelo terror das lembranças.

De qualquer forma, a vítima terá direito a um teste de Resistência para negar o efeito.

Clarividência (1 ponto)

Castas: Maliki

Nível de Abalo: Baixo

Ao custo 2 PMs para ativar e 1 PM por turno, você pode enviar seus sentidos para outro lugar, através de portas ou muros, e saber com detalhes tudo que acontece lá. Tudo é percebido – cheiro, imagens, sons, etc.

Por exemplo, um anjo com a Clarividência acionada no segundo andar de um prédio, poderá enviar seus sentidos ao primeiro andar, para ouvir duas pessoas conversando próximas à porta de entrada. Uma falha indica que não é mais possível, naquela cena, observar o ponto determinado.

Você só pode manter essa divindade por um número máximo de

turnos igual à sua Habilidade. E enquanto o efeito estiver ativo, você não poderá fazer nenhuma outra ação.

Controlar Almas (1 ponto)

Castas: Hashmalim, Baal e Beliais

Exigências: Magia Elemental (Espirito)

Nível de Abalo: Médio

O celestial recebe a magia Manipulação de Alma (veja adiante), desde que ela preenchar as suas exgiências.

Manipulação de Alma

Escola: Elemental (Espírito)

Custo: 5 PMs

Alcance: toque; **Duração:** permanente

Você pode roubar a alma de um humano, retendo-a consigo ou a colocando em um objeto, defunto ou outra pessoa viva, criando um conflito entre a alma residente e o intruso.

Enquanto a alma capturada estiver retida, você poderá usufruir de alguns de seus conhecimentos e memórias. Em regras, é como se tivesse todas as perícias daquele individuo.

O alvo tem direito a um teste de R+1 para negar o efeito, caso falhe, ficará com 0 PMs e cairá inconsciente num estado idêntico ao da magia Coma, até que outra alma tome o corpo ou a alma antiga volte à original. Anjos e Demônios podem manter presas um número de almas iguais a Rx3.

Controlar Elementos (2 pontos)

Castas: Ishium e Zannathus

Exigências: capacidade de lançar magias

Nível de Abalo: Médio

O anjo/demônio pode possui um controle avançado dos elementos de sua província, causando verdadeiros impactos ambientais. Os efeitos de controlar os elementos variam conforme a província de origem do celestial/abissal, não podendo escolher outra que não sua província natural. Os efeitos específicos estão listados abaixo:

Água: O anjo/demônio pode controlar as águas, fazendo com que fiquem mais agitadas ou mais calmas, conforme a sua vontade.

Você recebe as magias Fios de Gelo e Nevasca.

Ao custo sustentável de 2 PMs, também é possível abrir espaços dentro da água, formando um tipo de corredor. Também pode ser usado para controlar criaturas constituídas por água (como elementais da água).

Ar: O anjo/demônio pode controlar o ar e os ventos, fazendo com que fiquem mais fortes ou mais fracos, conforme a sua vontade.

Em termos de regras, o personagem recebe as as magias Desvio de Disparos e Bomba de Vento. Também pode ser usado para controlar criaturas constituídas por ar (como elementais do ar).

Fogo: Você possui um controle elevado sobre o fogo, é capaz de incendiar tudo ao redor, aumentando ou reduzindo as chamas. Pode criar barreiras de fogo ou apagar as chamas, mas nunca para causar dano (a menos que o alvo decida atravessar a tal barreira de chamas). Nesse caso, a vítima sofrerá 1d+3 de dano. Também pode ser usado para controlar criaturas constituídas de fogo (como elementais do fogo).

Ativar esta divindade custa 3 PMs. Mante-la custa 2 PMs por turno, e você só poderá afetar as chamas em seu raio de visão.

Terra: O anjo/demônio pode controlar a terra. Em termos de jogo, o jogador recebe as magias Túnel e Terreno Escorregadio de Neo. Também pode ser usado para controlar criaturas constituídas de terra (como elementais da terra).

Controlar Emoções (3 pontos)

Castas: Serafim, Elohin, Satanis, Succubus e Daimonium

Exigências: Telepatia

Nível de Abalo: Baixo

Você é capaz de manipular as emoções de seus alvos, incitando fortes sentimentos como amor, paixão, medo, fúria, tristeza, entre outros. Esta Divindade possui custos diferentes, de acordo com o nível de sugestão que o celestial/abissal quer sugerir.

- **5 PMs:** você pode induzir os efeitos das desvantagens Fúria, Assombrado ou Maldição (-1 ponto), de acordo com o sentimento sugerido por você, durando 1d6 rodadas.
- **15 PMs:** você aplica uma das desvantagens citadas permanentemente no alvo.

Em todos os casos, o alvo tem direito a um teste de Resistência para negar os efeitos. Alvos que possuam um valor de Resistência maior que o de sua Habilidade são imunes a esta Divindade.

Controlar a Mente (4 Pontos)

Castas: Serafim e Succubus

Exigências: Telepatia

Nível de Abalo: Baixo

Ao custo de 4 PMs e mantendo contato mental com sua vítima, o abissal/celestial pode ordenar ações complexas e tarefas mais complicadas para sua vítima, que as executa fielmente enquanto estiverem sob domínio do personagem. O alvo têm direito a um teste de R-2 para evitar o efeito.

O controlador não precisa se concentrar nas ações da vítima durante a duração do controle. Ela obedecerá todos os comandos, até os

mais estranhos – comandos suicidas inclusive!

Os feitos duram 1d6 horas, ou até que a vítima efetue a ação imposta – ou até que o comando seja quebrado. A vítima irá fazer praticamente qualquer coisa que o controlador mandar – e essa manterá um laço mental constante como ela. Note que o celestial com este poder não obtém controle sobre os pensamentos da vítima, e sim sobra suas ações.

Personagens com a Resistência maior que a Habilidade do anjo/demônio são imunes a essa divindade.

Controle Molecular (1 ponto)

Castas: Ofanim e Baal

Nível de Abalo: Baixo

Divindade usada para salvar vidas pelos Ofanim (e para acabar com vidas pelos Baal), o ser consegue um controle mínimo sobre a matéria viva, realizando curas ou destruindo corpos a nível molecular.

O jogador pode utilizar a magia Cura Magica pelo seu custo normal em PMs mesmo sem possuir a vantagem Magia Branca e Clericato. Caso as possua, pagará metade dos PMs necessários para lanar a magia. Ao contrário do que esta descrito na magia, o abissal/celestial não precisa tocar o alvo para usar a divindade, mas ele precisa estar em seu campo de visão.

Ao custo de 5 PMs o anjo/demônio pode usar essa divindade para atacar, o Controle Molecular causa dano igual a FA=H+1d, que ignora a Armadura do alvo.

Convocar Elementais (1 a 3 pontos)

Castas: Ishim e Zannathus

Exigência: Magia Elemental

Nível de Abalo: Alto. Os elementais se dissipam se entrarem em uma área de Tecido maior do que 5.

Você pode invocar um elemental, uma criatura vivente dos planos etéreos, para auxiliá-lo. Os elementais devem ser da mesma província de origem dos poderes do celestial/abissal. O nível do elemental irá depender da quantidade de pontos pagos pela divindade. O jogador poderá mais tarde “evoluir” essa divindade, depositando a diferença de pontos compradas anteriormente e assim recebendo os beneficios da próxima pontuação.

1 Ponto: você recebe a magia Invocação do Elemental.

2 Pontos: você recebe a magia Invocação do Elemental Superior.

3 Pontos: você recebe a magia Invocação do Elemental Supremo.

Criar Realidade (2 pontos)

Castas: Ishim e Beliais

Nível de Abalo: Alto. Se o objeto for pequeno e nenhum mortal estiver observando no momento em que ele é feito, o Grau de Abalo é Médio.

Criar Realidade permite ao personagem produzir certas substâncias orgânicas e inorgânicas – não é possível criar elementos da natureza (fogo, terra, água ou ar) ou formas de vida (plantas, carne ou sangue), embora coisas como madeira e osso possam ser criadas.

Esta Divindade pode moldar objetos com formas simples (lanças, espadas, correntes, estátuas de pedra, portas, fechaduras, jaulas, cadeiras, mesas, roupas, muros, tinta, garrafas, fotografias, etc.). Objetos complexos como itens eletrônicos (aparelhos de TV, telefones celulares, máquinas fotográficas, computadores) e mecânicos (armas de fogo, motores de carro, relógios) não podem ser feitos.

Em regras, o celestial pode moldar qualquer objeto apenas tocando-o, variando seu custo em PMs conforme o tamanho.

- **2 PMs:** Objetos Leves (papel, tecido ou borracha).
- **4 PMs:** Objetos Médios (madeira, plástico).
- **8 PMs:** Objetos Duros (metais em geral).
- **16 PMs:** Objetos Muito Duros (concreto, diamante).

A utilidade dos objetos moldados é definida pelo jogador, com aprovação final do mestre, mas nunca deve oferecer bônus ou redutor em combate. O objeto criado é real como qualquer outro.

Criar Vida (1 a 3 pontos)

Castas: Hashmalim

Exigências: capacidade de lancar magias

Nível de Abalo: Alto

Esta Divindade permite ao celestial dar vida. O nível da criação irá depender da quantidade de pontos pegos pela divindade. O jogador poderá mais tarde “evoluir” essa divindade, depositando a diferença de pontos compradas anteriormente e assim recebendo os beneficios da próxima pontuação.

1 Ponto: você recebe a magia Criatura Mágica.

2 Pontos: você recebe a magia Criatura Mágica Superior.

3 Pontos: você recebe a magia Criatura Mágica Suprema.

Detectar Presença (2 pontos)

Castas: Querubim e Maliki

Nível de Abalo: Baixo

Detectar Presença torna o celestial quase impossível de ser surpreendido. Sempre que alguém tentar emboscá-lo, ele receberá um bônus de +2 em testes para evitar.

Este poder também funciona bem como sentido do perigo. Embora não seja possível saber se a criatura está armando contra você, você saberá se ela tiver intenções imediatas de atacá-lo. O poder age de forma imediata, e está sempre ativo, mesmo quando um personagem estiver dormindo.

O anjo/demônio com o poder de Detectar Presença também pode perceber se está sendo observado, física ou misticamente, como pelo uso da Clarividência.

Desacelerar o Tempo (2 pontos)

Castas: Malakim

Nível de Abalo: Médio

O personagem pode reduzir o ritmo normal do tempo deixando tudo à sua volta mais lento – incluindo inimigos e aliados. Isso significa que você torna-se mais veloz, o celestial pode realizar mais duas ações em seu turno. Mesmo alvos que possuem Aceleração ou Teleporte sofrerão o efeito desta divindade. A Divindade acaba quando o celestial desejar, ou quando seus PMs zerarem. Ativar essa divindade custa 5 PMs. Mantê-la custa 5 PMs por turno.

Entropia (2 pontos)

Castas: Zannathus

Nível de Abalo: Médio

O seu nível de controle das moléculas no espaço alcançou tamanho poder que é possível para você destruir praticamente qualquer substância pela simples dissipação de suas moléculas. Com este poder, o celestial pode desintegrar um objeto sólido que esteja no seu raio de visão. O material a ser destruído irá depender da quantidade de PMs gastos.

- **2 PMs:** Objetos Leves (papel, tecido ou borracha).
- **4 PMs:** Objetos Médios (madeira, plástico).
- **8 PMs:** Objetos Duros (metais em geral).

- **16 PMs:** Objetos Muito Duros (concreto, diamante).

Este poder não pode ser usado em criaturas vivas ou em objetos no estado gasoso ou líquido. Relíquias sagradas (que possuem algum poder mágico dentro delas) não podem ser desintegradas.

Foco de Adrenalina (1 ponto)

Castas: Querubim e Maliki

Nível de Abalo: Baixo

O querubim tem a capacidade de remanejar os seus atributos físicos à vontade, não ultrapassando o máximo permitido por sua pontuação atual. Assim, um querubim que tenha gasto 7 pontos de personagem em F3, H1, R2, A1 e PdF0 que precise de mais pontaria para acertar um alvo distante, pode retirar dois pontos de Força (ficando com F1) e um ponto de Armadura (ficando com A0) para colocar em Poder de Fogo, ficando com PdF3. O celestial não precisa gastar PMs para utilizar esta Divindade, mas precisa ficar duas rodadas se concentrando, sem realizar ação alguma. Caso sofra algum dano enquanto se concentra, a concentração será cancelada. Aumentar seu valor de Resistência NÃO aumenta seus PVs ou PMs.

Forma Elemental (1 ponto)

Castas: Ishim e Zannathus

Exigências: Magia Elemental

Nível de Abalo: Alto. O corpo do celestial retorna à forma normal se entrar em uma área com nível de Tecido maior que 5.

O Ishim/Zannathus pode transformar seu corpo numa forma de pura energia, de acordo com sua província de origem. Em regras, você recebe a magia Corpo Elemental.

Forma de Luz (1 ponto)

Castas: Ofanim

Nível de Abalo: Alto, para se transformar, baixo para mover-se como um borrão de luz.

Ao custo sustentável de 5 PMs, o celestial é capaz de assumir uma forma de um borrão de luz, sendo muito útil para passar despercebido por alguns lugares e como meio de guiar outras pessoas. Não é preciso dizer que esta é uma das Divindades mais usadas pelos Ofanins.

Nessa forma o celestial não poderá realizar nenhuma ação que não seja movimentar-se. Em contrapartida, o celestial fica invulnerável a qualquer tipo de dano (exceto por magias), além de se manter sob

os efeitos da vantagem invisibilidade para todos os que não possuam a divindade Visão da Verdade. Apenas alvos escolhidos pelo próprio celestial podem vê-lo nesta forma.

Forma de Sombra (1 ponto)

Castas: Satanis

Nível de Abalo: Alto, para se transformar, baixo para mover-se como um borrão negro.

Ao custo sustentável de 5 PMs, o personagem assume a forma de um macabro borrão negro. Nesta forma, além de receber os benefícios da vantagem Invisibilidade enquanto estiver próximo de sombras, dá ao usuário Invulnerabilidade a todos os danos (exceto por magias). Personagens que possuam a Divindade Detectar Presença podem fazer seus testes normalmente para tentar detectar a presença do usuário de Forma de Sombra, e aqueles com Visão da Verdade o identificam imediatamente.

Fúria da Natureza (2 pontos)

Castas: Ishim e Zannathus

Exgiências: capacidade de lançar magias

Nível de Abalo: Médio

Você consegue invocar os poderes extremos da natureza, causando um verdadeiro estrago com o elemento de sua província. Em termos de regras, o celestial/abissal recebe a Explosão.

Fusão com as Trevas (1 ponto)

Castas: Satanis

Nível de Abalo: Baixo

Versão mais específica e um pouco mais eficaz da vantagem Invisibilidade, o demônio pode fundir-se a qualquer sombra que haja na área, gastando 2 PMs. Enquanto estiver unido às sombras, não poderá realizar ação alguma, ficando imóvel. Poderes, vantagens ou divindades que já estejam automaticamente ativas irão continuar agindo.

Qualquer movimentação ou ataque sofrido cancela automaticamente a divindade. Contudo, enquanto estiver totalmente camuflado na escuridão, você se torna imune a todo tipo de ataques físicos (exceto magia). Além disso, vantagens como Sentidos Especiais e magias de identificação não localizam o demônio. Apenas magias que acabem com as sombras, ou divindades como Visão da Verdade permitem localizar o demônio sob o efeito desta divindade.

Implantar Ilusões (1 ponto)

Castas: Succubus, Beliais e Daimonium

Exigências: capacidade de lançar magias

Nível de Abalo: Baixo

Você pode implantar na mente de um indivíduo imagens que parecerão tão verdadeiras quanto um fato ocorrido no mundo real. Essas ilusões atuam diretamente na mente (não são visuais, como Projetar Imagem) e, portanto, apenas UM indivíduo é afetado por vez.

Em termos de regras, você recebe a Illusão Total.Alvos que possuam um valor de Resistência maior que o de sua Habilidade são imunes a esta divindade.

Ira de Deus (2 pontos)

Castas: Querubim e Maliki

Nível de Abalo: Baixo

O celestial energiza os seus punhos e todo seu corpo com o próprio poder de Deus, fazendo com que seus golpes causem mais dano. Isso não significa que a Força do personagem aumente, mas os golpes parecem ser mais bem aplicados.

Em termos de regras, o celestial pode utilizar a magia Soco de Arsenal pelo seu custo normal mesmo sem possuir a vantagem Magia Elemental. Caso possua, pagará metade dos PMs necessários para utiliza-la.

Ler Emoções (1 ponto)

Castas: Serafim, Elohim, Hashmalim, Satanis e Succubus

Nível de Abalo: Baixo

Para você, as emoções dos anjos, demônios, entidades etéreas e pessoas comuns são um livro aberto através do uso desta divindade.

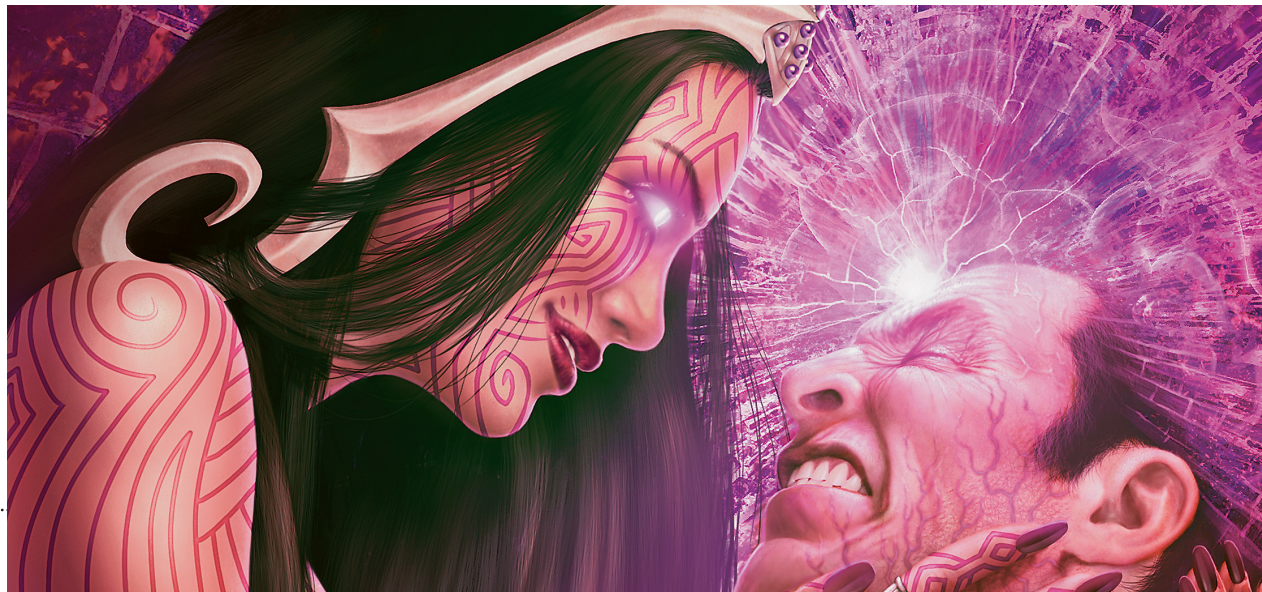
Gastando 1 PM por por pessoa, o celestial/abissal pode detectar as emoções de seus alvos, ganhando um bônus de +2 em testes das perícias Artes e Manipulação, além de dar pistas sobre determinadas ações (alguém que esteja mentindo, por exemplo, demonstra sinais de nervosismo e aflição) das vítimas. Os alvos podem fazer um teste de R-1 para negar o efeito.

Ler a Mente (2 pontos)

Castas: Serafim, Succubus e Daimonium

Exigências: Telepatia

Nível de Abalo: Baixo

O abissal/celestial consegue ler a mente de alguém que conheça, absorvendo todas as informações de que precisa. Em regras, este é um uso expandido da leitura de mentes e análise do poder de combate

da vantagem Telepatia.

Em combate, você pode escolher uma vantagem do seu adversário e usa-lá (desde que você preencha os requisitos) como se a possuisse pagando seu custo normal em PMs até o final do combate.

Esta Divindade só pode ser usada em um alvo por vez.

Linha de Cronos (5 pontos)

Castas: Malakim

Nível de Abalo: Médio

O celestial é capaz de ir ao passado ou ao futuro, o malakim pode ir para uma determinada época, e ficar lá o tempo que desejar. A época desejada para ir é definida pelos PMs.

- **1 PM permanente:** para voltar ou ir um dia.
- **2 PMs permanentes:** para até ano.
- **3 PMs permanentes:** para até uma década.
- **4 PMs permanentes:** para até um século.
- **5 PMs permanentes:** para um milênio.

Embora sejam valores fixos, o celestial pode ser mais específico sobre o tempo que quer ir, gastando a quantidade que comporte seus PMs. Assim, caso ele queira avançar 25 anos, ele pode gastar 4 PMs, o mesmo que gastaria caso fosse apenas 50 anos. Lembrando que o celestial irá saltar no tempo e não no espaço (não podendo ser teleportado para outros lugares, para isso, ele teria de ir até lá e de lá voltar no tempo).

Luz Solar (2 pontos)

Castas: Elohin e Ofanim

Nível de Abalo: Alto

Você é capaz de emitir uma luz tão forte quanto a própria luz do sol, cegando seus oponentes. Gastando 2 PMs por rodada, os alvos dentro de um raio de 9 metros do celestial sofrem os efeitos da desvantagem Deficiência Sensorial (Cego) por 1d+4 rodadas. Os alvos terão direito a um teste de Habilidade para evitarem de olhar pra luz.

Caso o celestial realize um ataque corpo-a-corpo, o alvo têm direito a um teste de Habilidade para notá-lo antes de realizar sua FD, não sofrendo redutores caso seja bem-sucedido.

Metamorfose (1 ponto)

Castas: Ofanim

Nível de Abalo: Médio para se transformar ou reverterse. Baixo se o celestial já estiver na forma do animal.

Um celestial com esta Divindade tem a capacidade de transformar a si mesmo em qualquer animal do mundo real, tão grande quanto um urso ou tão pequeno quanto um rato. A única restrição a este poder é que a transformação deve ser completa. O anjo/demônio não pode fazer crescer em si garras de lobo ou presas de tigre. Ele tem que assumir a forma completa.

Nesta nova forma, o celestial se beneficia das vantagens Sentidos Especiais (faro, visão e audição aguçadas), Voo (para animais aéreos), Deflexão (para animais com cascos e peles muitos grossas), ou a vantagem única anfíbio (para criaturas marinhas). A transformação leva uma rodada completa, ou uma ação de movimento caso o celestial esteja atrás do tecido da realidade.

Parar o Tempo (3 pontos)

Castas: Malakim

Nível de Abalo: Médio

O celestial é capaz de parar totalmente o contínuo do tempo-espaço, estagnando tudo ao seu redor. Gastando 5 PMs por rodada, você pode parar o tempo de todos os personagens em volta que estejam a uma distancia de 15m² apartir do celestial, sofrem os efeitos da vantagem Paralisia.

Contudo, você não pode consegue causar dano algum durante o tempo em que eles estiverem paralisados, pois neste estado os átomos são incapazes de agir devido a estagnação do próprio tempo. Durante a paralisia de tempo, você pode realizar um número de movimentos iguais ao número de alvos atingidos (podendo se preparar para um ataque surpresa, usar magias que não causem dano direto ou indireto ou preparar algumas vantagens como Tiro Carregável por exemplo).

Por fim, personagens que estejam fora da área de alcance da Divindade agem normalmente, e devem fazer um teste de R-2 caso entre na área de efeito da divindade (caso sejam bem sucedidos, poderão agir livremente dentro da area assim como o celestial). O celestial pode manter essa divindade por um número de turnos igual a sua Resistência.

Prognóstico (1 ponto)

Castas: Malakim

Nível de Abalo: Baixo

Esta Divindade permite ao Malakim ver o futuro de um determinado lugar, pessoa, objeto ou situação. A quantidade de PMs irá determina a quantidade de tempo à frente que o personagem consegue

enxergar.

- **1 PM permanente:** um dia.
- **2 PMs permanentes:** um século.
- **3 PMs permanentes:** mil anos
- **4 PMs permanentes:** qualquer ponto no tempo.

O que a entidade vê é apenas uma cena chave sobre aquilo que está procurando. O Mestre deve determinar a exatidão da cena.

Projetar Imagem

Castas: Ofanim

Exigências: Magia Elemental

Nível de Abalo: Médio

Você é capaz de projetar ilusões quase reais usando os poderes da luz. Em regras, você recebe a magia Imagem Turva e Ilusão Total (ao contrário da divindade Implantar Ilusões, essa divindade segue as regras da magia Ilusão Total). Personagens que possuam as Divindades Visão da Verdade e Detectar Presença são imunes a estes efeitos.

Pureza do Corpo (5 pontos)

Castas: Querubim, Elohin, Malaki e Baal

Nível de Abalo: Baixo

O corpo do celestial/abissal torna-se puro o suficiente para não ser mais ferido pelas armas mundanas (isso vale tanto para o corpo celeste quanto para o fisíco). Em regras, você recebeu a vantagem Invulnerabilidade: Corte, Perfuração e Esmagamento. Só podendo ser ferido por magia, armas mágicas, energia (fogo, frio, químico) ou divindades.

Ressurreição (2 pontos)

Castas: Hashmalim e Baal

Exigências: Magia Branca e Clericato.

Nível de Abalo: Baixo

Você pode trazer os mortos de volta à vida! Seja para o bem ou para o mal, você consegue trazer a alma (que pode estar no Inferno, na Gehenna ou no Éden) novamente ao corpo, desde que a vítima tenha morrido dentro de um espaço de 24 horas. Em termos de regras, você recebe a magia Ressurreição.

Servos das Trevas (2 pontos)

Castas: Satanis e Beliais

Exigência: Magia Negra

Nível de Abalo: Alto. As sombras se dissipam se passarem para um local com nível de Tecido maior do que 6.

O abissal é capaz de moldar as sombras em formas de pequenas criaturas obedientes a seu senhor. O demônio recebe a magia Feras de Tenebra.

Solidificar a Escuridão/Luz (3 pontos)

Castas: Satanis e Ofanim

Exigências: Magia Negra ou Branca

Nível de Abalo: Alto

O celestial/abissal é capaz de solidificar a luz e a escuridão, respectivamente, para ser usada em combate. Em regras, você recebe a magia Aumento de Dano, Proteção Mágica, Ataque Mágico, Barreira Mística.

Teleporte (3 pontos)

Castas: Beliais

Nível de Abalo: Médio. O Nível do Tecido do ponto de chegada também deve ser considerado. Use para o teste o maior deles.

O abissal pode se teleportar para qualquer lugar que deseje. Qualquer um mesmo! Em regras, ele recebe a magia Teleportação Infalível de Vectorius.

Visão da Verdade (1 ponto)

Castas: Serafim e Malakim

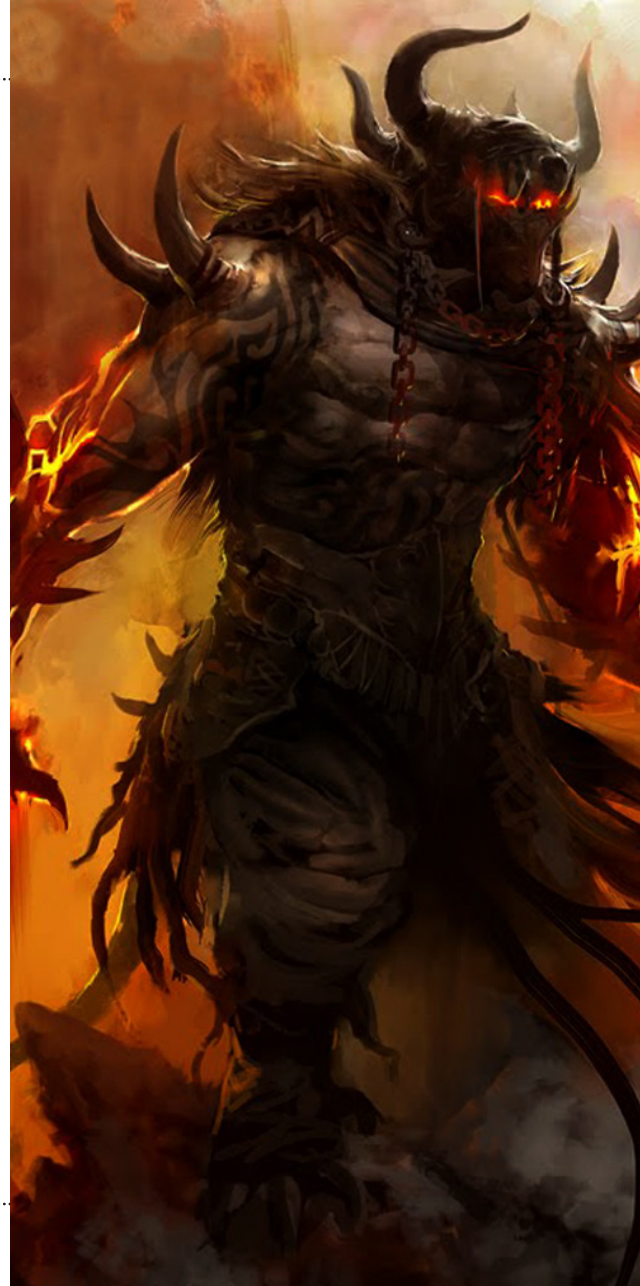
Nível de Abalo: Baixa

Você possui sentidos acurados, não permitindo de forma alguma ser pego por mentiras, ilusões, e outros efeitos que enganam a visão comum. Em regras o celestial é imune a ilusões, e é capaz de detectar se alguém está mentindo (gastando 2 PMs por pergunta). Por fim, o personagem é capaz de perceber se está sendo observado, misticamente ou fisicamente, fazendo um teste de Habilidade. Exceto por detectar mentiras, esta Divindade está sempre ativa, não gastando PMs.

Voz de Comando (1 ponto)

Castas: Serafim, Elohin e Daimonium

Nível de Abalo: Baixo

O anjo/demônio recebe a magia Comando de Khalmyr.

VANTAGENS E DESVANTAGENS

AS DESVANTAGENS

Cárcere do Avatar (Especial)

Quando um anjo é expulso do Céu, ele tem duas opções: vagar pela Terra e ser perseguido ao unirse às fileiras de Lúcifer, tornando-se um demônio. Aqueles que decidiram permanecer na Terra, vêem-se presos à realidade, passando a caminhar pelo mundo dos humanos. Em termos práticos, esses anjos renegados não podem assumir sua forma espiritual. Eles estão presos dentro do Tecido da Realidade e, mesmo que seus poderes e Divindade ainda funcionem normalmente, a destruição do corpo físico para um anjo renegado significa a morte, já que as portas do Céu estão fechadas para ele.

Esta desvantagem não oferece pontos, e não pode ser escolhida durante a criação de personagem.

Odor de Enxofre (-1 ponto)

Sempre que você se materializa, um forte odor de enxofre envolve toda a área ao redor. Aqueles com olfato mais apurado podem sentir o cheiro a distâncias mais longas. Isso chama muita atenção e, embora o odor não seja perceptível fora dessa circunstância, aqueles com a Sentidos Especiais podem rastreá-lo mais facilmente (H+1), Personagens com a pericia adequada não precisam realizar teste, passando automáticamente.

Você pode também liberar este odor a qualquer momento que quiser, mesmo que não possa inibi-lo durante a materialização. Por motivos obvios, essa desvantagem só poderá ser comprada por demônios.

Ferimento Permanente (-1 ponto)

Você tem um ferimento permanente, que não pode mais ser reparado (nem por magia). Este ferimento pode ser o que você quiser, desde cicatrizes profundas até um braço quebrado. Este ferimento afeta um de seus Atributos e sempre que um teste envolvendo algum desses atributos for exigido, você sofrerá um redutor de -1.

O Atributo escolhido deve ter a ver com o tipo de ferimento. Por exemplo, uma perna manca pode afetar a Habilidade, uma cicatriz profunda pode estar prestes a reabrir quando forçada, afetando a Força, uma costela quebrada pode doer mediante ao exercício prolongado, afetando a Resistência ou Armadura, ou um ferimento no olho pode afetar sua concentração e mira, afetando o Poder de Fogo.

Repulsa por Símbolos Sagrados (-1 ponto)

Você se sente repelido por todos os tipos de símbolos sagrados de uma religião específica. Normalmente esses símbolos são cristãos (como cruzes, por exemplo), mas você pode decidir que seu personagem seja afetado por símbolos de outra religião específica (como a Estrela de Davi judaica).

Desnecessário dizer que, por causa disso, você também não pode penetrar em solo sagrado da religião escolhida, como igrejas, mesquitas, sinagogas, etc. Sempre que seu personagem se defrontar com um símbolo sagrado (a uma distância de mais ou menos 3 metros), deverá fazer um teste de Resistência (ou R-1 caso esse simbolo esteja sendo segurado por alguém) ou irá se afastar do lugar o mais rapido possível, não podendo ultrapassar os limites dos 3 metros. Mesmo se o teste for bem sucedido, o seu personagem sofrerá 1 ponto de dano por rodada enquanto estiver na presença do símbolo sagrado.

AS VANTAGENS

Sensibilidade ao Mal (1 ponto)

Personagens com esta vantagem possuem uma sensibilidade mística a objetos, lugares e entes malignos. Essa sensibilidade é representada através de sensações sutis.

Assim, se você entrar em uma sala que foi usada para efetuar um ritual demoníaco, ou se algum tipo de criatura maligna se aproximar de você – tal como um demônio ou um espírito perverso – , provavelmente algo o dirá: “tem alguma coisa errada por aqui.”

A Sensibilidade ao Mal é bem diferente do Senso do Perigo. Lembre-se que isso não é uma premonição, e não detecta inimigos, ataques ou emboscadas. Além disso, esta característica é involuntária – Mestre o dirá quando você sentir algo de errado. Normalmente intenções malignas não podem ser percebidas. A vantagem funciona muito melhor para perceber energias negativas do que a maldade no coração das pessoas.

Aparência Espiritual (Variável)

Muitos demônios e espíritos corrompidos pela maldade aprenderam que seus corpos celestiais (etéreos ou astrais, no caso de almas e espíritos) podem ter aparências diversas, muito distintas da humana. Alguns apresentam chifres, garras, tentáculos e muitos apêndices do tipo.

Ao criar o seu personagem, você pode escolher ter qualquer uma dessas características, e esta será a forma que você assumirá sempre que estiver no Mundo Espiritual (Plano Astral e Etéreo), no Mundo dos Sonhos ou em qualquer plano de existência que não seja o Mundo Físico. Neste último, esta aparência não é aplicável. Você sempre se materializa com uma forma humana ou de um animal.

Os humanos hábeis no uso da magia podem empreender rituais que capacitam um demônio de vir ao Mundo Físico com seu corpo espiritual, mas naturalmente esta é uma exceção à regra. Cada apêndice ou característica tem um custo em Pontos de Personagem. Lembre-se que todos os anjos (mas não os demônios) possuem asas no Mundo Espiritual e nos Planos Superiores/Inferiores, não necessitando pagar quaisquer pontos para isso.

• **Asas:** veja a vantagem Voo.

• **Garras (1 ponto):** as suas unhas são compridas e afiadas, sendo capazes de cortar seus inimigos (FA+2). Além disso, os seus testes de escalada recebem um bônus de H+1.

• **Presas (1 ponto):** seus dentes são presas afiadas, sejam apenas os caninos ou todos os dentes da arcada. Se usados em combate, concedem um bônus de FA+2 de dano.

• **Orelhas de Morcego:** Veja a vantagem Sentidos Especiais: Audição Aguçada.

• **Escamas (1 ponto):** o seu corpo é revestido de escamas grossas e rígidas. Além de não prejudicar seus movimentos, as escamas proporcionam uma proteção especial, concedendo um bônus de FD+2.

• **Exoesqueleto (2 pontos):** você possui uma carcaça sólida que cobre o seu corpo, semelhante a dos insetos. Apesar desta carcaça ser muito dura e dificultar os movimentos, supõe-se que você já tenha se acostumado com ela, e por isso não sofre nenhum tipo de redutor em Habilidade. Ao contrário, o exoesqueleto proporciona uma proteção incrível, concedendo um bônus de FD+3. As bonificações de exoesqueleto não são cumulativas com escamas.

• **Cauda:** ver vantagem Membros Extras.

• **Espinhos (2 pontos):** alguma extremidade do seu corpo (cauda, mãos, etc.) é cravejada de espinhos, que você pode arremessar, como se fossem dardos. Em termos de regras o personagem pode utilizar a magia Ferrões Venenosos como habilidade natural, pagando seus PMs normalmente.

• **Corpo Quadrúpede:** veja a vantagem Centauro.

• **Corpo Rastejante (3 pontos):** a parte de baixo do seu corpo é rastejante, semelhante a uma cobra, embora você seja absolutamente igual aos outros da cintura para cima. Isso não acarreta problemas de movimento e velocidade. Além disso, ela pode ser usada em combate, o impacto da rabada concede um bônus de FA+2. Com a parte de baixo do seu corpo você pode tentar agarrar seu oponente. Caso seja bem sucedido em um teste de F+1 (devido a parte de baixo do seu corpo), o oponente terá direito a um teste de Força por turno para tentar se libertar. Enquanto estiver sendo agarrado, o oponente é considerado um Alvo Indefeso.

• **Bico (1 ponto):** você possui um bico afiado. Se usado em combate, concedem um bônus de FA+2 de dano. O bico não atrapalha a fala.

• **Tentáculos:** ver vantagem Membros Extras.

• **Agulha de Veneno (3 pontos):** você possui uma agulha (tipo a dos escorpiões) em alguma parte do seu corpo, que pode injetar veneno. Usado para combate, concede um bônus de F+1. Caso o ataque vença a FD do oponente, este deve fazer um teste de Resistência –1 para negar o efeito. Se falhar, será envenenada.

Uma vítima envenenada sofre uma penalidade de –1 em todas as suas características e começa a perder 1 PV por turno até a morte, ou até ser curada. O veneno pode ser detido com um teste bem-sucedido de Medicina (H+1) ou qualquer magia de cura (usada deste modo a magia não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo).

• **Chifres (1 ponto):** em combate, esses chifres afiados concedem um bônus ao atacar em carga (esta manobra requer um movimento de pelo menos 10m, seguido de uma ação), concede um bônus de F+1. Realizar uma nova carga contra o mesmo alvo requer dois movimentos (um para se afastar, outro para voltar).

• **Membros Extras:** ver vantagem Membros Extras.

• **Olhos Compostos:** ver vantagem Sentidos Especiais: Visão Aguçada.

• **Cuspida de Ácido (1 ponto):** você tem a capacidade de expelir ácido pela boca (ou por alguma outra parte de seu corpo). Esse ácido é extremamente corrosivo, e causa 1d+H de dano a todos que forem atingidos. Pode também corroer substâncias sólidas, a cargo do Mestre. Somente um cuspe pode ser dado por rodada, não importa a sua velocidade: a substância demora um pouco para se recompor no organismo. Apenas um oponente pode ser acertado por vez.

Ventosas (1 potnto): você possui ventosas em seus braços, pernas, caudas, no corpo todo, ou em qualquer lugar que desejar. Essas ventosas dão a você um bônus de +2 nos testes de escalada (ou qualquer coisa relacionada a segurar algo, como agarrar um inimigo, segurar uma arma, etc.).

Vida Mortal (1 a 3 pontos)

Excetuando os Elohim, a maioria dos anjos e demônios não tem uma vida mortal, um status na sociedade ou um emprego. Mesmo assim, alguns podem possuir esta característica. A Vida Mortal representa o seu grau de importância na sociedade dos humanos. É uma mistura de prestígio, renda financeira e influência. Quanto maior você pagar por esta vantagem, mais pessoas conhecerá e mais importante para a sociedade você será. Um sem-teto ou um viajante solitário, sem família ou amigos, tem 1 ponto em Vida Mortal, enquanto um político importante, um banqueiro muito rico ou uma estrela de cinema têm 3 pontos nessa vantagem. Os humanos começam o jogo com pelo menos 1 ponto em Vida Mortal (sem custos).

Não comprar esta vantagem significa que absolutamente nenhum humano o conhece: você não tem documentos ou registros. Legalmente, você não existe.

A REALIDADE E ALÉM

O Mundo Físico é apenas uma realidade, um universo entre muitos. Além dele existem inúmeros reinos, inúmeras dimensões, e muitos planos de existência. Alguns desses planos são conhecidos pelos celestiais, outros são ainda um mistério. Nem mesmo os Malakim sabem quantas realidades e dimensões podem existir no cosmo. Alguns especulam que esse número é finito, outros dizem que são incontáveis, e há quem fale que se expandem a cada dia. É difícil saber ao certo. Também é difícil desenhar um "mapa" do cosmo. Ele não tem forma certa ou consistência.

Mesmo assim, é aceito o fato que o Mundo Físico encontra-se no centro de tudo, e que os outros planos se sobrepõe sobre ele, como o Astral, o Etéreo e o Mundo dos Sonhos. O Tecido da Realidade separa o Mundo Físico de sua camada mais rasa, o Plano Astral. Já a Barreira Etérea separa o Astral do Plano Etéreo. A Zona Onírica separa o Etéreo do Mundo dos Sonhos. Outras películas existem, dependendo do plano adjacente.

O Tecido da Realidade, diferentemente da Barreira Etérea e do Tecido dos Sonhos, dificulta a manifestação de qualquer efeito sobrenatural. Para melhor entender, esses efeitos não fazem parte da chamada "realidade" (ou seja, do Mundo Físico), e devem ser dragados de outros planos. Os anjos e demônios as invocam de suas dimensões (Céu ou Inferno) e os humanos da energia da alma (presente no Plano Astral). Essas forças místicas muitas vezes são bloqueadas pelo Tecido da Realidade – afinal, o objetivo da película é dividir o que é "real" do que não é.

O Nível do Tecido

O Tecido da Realidade tem densidades diferentes, dependendo do local. essa densidade que irá determinar o grau de dificuldade para o anjo/demônio utilizar a divindade.

Na aurora da civilização humana, o Tecido era praticamente inexistente, muito fino. À medida que os seres humanos se afastam da fé e da religião, e passam a duvidar da existência de Deus e do sobrenatural, o Tecido se alarga. A consistência o do Tecido também muda de lugar para lugar. Por exemplo, o Tecido da Realidade em uma floresta deserta é muito fino, e extremamente grosso dentro de um shopping center. Cada lugar tem um nível de Tecido específico e o redutor imposto pelo nível.

Nível	Local	Redutor
Nível: 0	**Santuários:** *Áreas misticamente modificadas.*	+1
Nível: 1	**Áreas Selvagens:** *Desertos, florestas, cavernas.*	0
Nível: 2	**Zonas rurais:** *Fazendas, bosques, chácaras.*	0
Nível: 3	**Centros afastados:** *Aldeias, vilas, povoados, acampamentos.*	-1
Nível: 4	**Cidade pequena.**	-1
Nível: 4	**Zonas urbanas desertas ou cidade pequena:** *Galpões, banheiros vazios, parques abandonados, fábricas desocupadas, terraço de um prédio.*	-1
Nível: 5	**Subúrbios de uma metrópole.**	-2
Nível: 6	**Locais públicos:** *Hospitais, escritórios, delegacia.*	-2
Nível: 7	**Centro da cidade.**	-2

Santuários

Existem lugares no Mundo Físico onde o Tecido parece ser menos denso, mesmo que estes lugares estejam em grandes cidades. Esses locais, onde o Mundo Espiritual está mais próximo, são chamados de santuários.

Os santuários podem estar em muitos lugares, desde em grandes catedrais até no banheiro de sua casa. Lá, o Tecido é mais fino. Mas por que esses lugares têm uma conexão mais próxima com o Mundo Espiritual? Normalmente, nos equivalentes astrais ou etéreos desses santuários existem passagens para outras dimensões – vórtices e portais.

Mas nem sempre os santuários contém essas passagens. Às vezes o Tecido é menos denso ali simplesmente porque aquele é um lugar onde os espíritos se reúnem, ou um lugar onde os humanos rezam e se aproximam do Mundo Espiritual (templos, igrejas, etc.).

Além do Tecido

Além do Tecido da Realidade, o viajante encontrará o Plano Astral. Sobrepondo-se ao Astral está o Etéreo, uma dimensão semelhante à Terra, porém construída por criaturas essencialmente espirituais. E há também o Mundo dos Sonhos, separado do Etéreo e do Astral pelo Tecido dos Sonhos.

Para os celestiais, essa transferência de plano é conhecida, mas nem sempre é fácil – ocasionalmente é até mesmo cansativa. Em termos de jogo, os personagens anjos e demônios precisam fazer testes, e até gastar Pontos de Magia para cruzar os Tecidos que separam os planos.

Rasgos no Tecido

Sendo criaturas que transitam por dentro e por fora da realidade, os celestiais podem sentir as nuanças do tecido. Como eles sentem? Cheiro, toque, visão? Todas essas formas e nenhuma delas. Os celestiais apenas sentem. Não há como explicar isso. Já que podem sentir o tecido, os anjos e demônios também percebem quando ele é rasgado, abalado.

Os abalos no tecido se produzem por diversos motivos. O uso de Divindades ou Caminhos e o gasto de Pontos de Magia sempre abalam o tecido – a energia celestial precisa romper a realidade (e também a Barreira Etérea) para alcançar o personagem.

Naturalmente, existem graus de abalo. Quanto mais forte for o

efeito sobrenatural produzido ou a quantidade de Pontos de Magia gastos, mais fácil será perceber o abalo.

Para sentir o grau do Tecido da Realidade, o celestial pode fazer um teste de simples Habilidade.

Sentir o abalo é uma ação involuntária, ou seja, o Mestre deve pedir que todos façam um teste sempre que a Realidade for rasgada.

Quando uma Divindade é usada, um teste de Habilidade deve ser feito. Dependendo do grau do abalo, esse teste receberá um bônus:

- **Grau Baixo:** nenhum modificador é aplicado.
- **Grau Médio:** o personagem recebe um bônus de +1.
- **Grau Alto:** o personagem recebe um bônus de +2.

Finalmente, os celestiais podem também sentir a presença de outros celestiais. Na verdade, o que se sente é a Aura. A simples presença deles no Mundo Físico já produz um abalo na Realidade, já que são reservatórios ambulantes de Aura.

Para cada 10 Pontos de Personagem, os outros celestes recebem um bônus de +1 para sentir sua presença.

Ocultando a Aura

Os anjos e demônios não podem impedir que o Tecido seja abalado quando utilizam suas Divindades. Entretanto, eles podem esconder a Aura que carregam, impedindo que os outros celestiais o percebam.

Personagens precisam fazer um teste de Habilidade (recebendo -1 para cada 10 pontos de personagem que possuam) para esconder-se. Sempre que estiver próximo de um outro celestial/abissal, ele deverá fazer um teste Habilidade (recebendo um bônus de +1 para cada 10 pontos de personagem que você possuir), em caso de sucesso, sua aura sera sentida por aquele celestial.

Lendas contam que os anjos renegados desenvolveram uma técnica que os permite esconder a Aura sem testes, por um tempo ilimitado.

As Fronteiras da Realidade

Afetar o Mundo Físico, estando no Astral e no Etéreo, são ações praticamente impossíveis. A fronteira da Realidade, ou seja, o Tecido, que separa os dois mundos, é uma barreira intransponível neste caso. Todavia, existem exceções à regra.

Algumas Divindades – poucas – têm a capacidade de influenciar criaturas em outros planos. A Possessão é uma delas, e o Abalo Espiritual é outra. Não se tem notícia de outras Divindades ou Caminhos que tenham este poder. Apesar disso, os seres astrais desenvolveram técnicas que os permitem influenciar minimamente o Plano Físico. Essas técnicas são conhecidas por alguns anjos, demônios e etéreos.

A primeira dessas técnicas é conhecida pelo nome de *aparição*, e consiste em projetar a sua imagem no Tecido. O resultado é que a aparência de seu corpo espiritual irá aparecer no Mundo Físico. Trata-se somente de uma imagem, não pode ser tocada ou sentida. A imagem permanece até que o Tecido mude de consistência, ou por mais 1d6+2 rodadas. O ser espiritual poderá se mover, e a sua imagem se moverá com ele. Da mesma forma, o ser espiritual pode projetar sons através do Tecido.

Finalmente, alguns espíritos desenvolveram uma habilidade que os permite inclusive mover objetos através do Tecido. Não se trata de telescinene. O ser espiritual simplesmente consegue tocar os objetos no Plano Astral e arremessa-los no Mundo Físico.

De qualquer forma, qualquer ação tomada dessa forma, irá exigir um teste adequado (teste de Habilidade para poder falar, teste de Força para poder mover objetos, etc.), sempre levando em conta o nível do tecido. Fazer esse tipo de coisa é muito cansativo, e irá consumir 10 PMs por turno.

Entrando e Saindo do Mundo Físico

O Mundo Físico está separado do Astral pelo Tecido da Realidade, e é preciso cruzá-lo para entrar ou sair do Mundo Material. Esse processo de atravessar o Tecido da Realidade é conhecido como materialização – o celestial precisa formar um avatar para manifestar-se no Mundo Físico, e dissipar esse avatar para retornar ao Astral.

Para cruzar o Tecido da Realidade, em qualquer direção, é preciso ser bem sucedido em um teste de Habilidade (sempre levando em conta o nível do tecido), em caso de falha, significa que o personagem simplesmente não conseguiu se materializar. De qualquer forma a materialização ou desmaterialização só pode ser feita em locais onde a membrana tem nível 5 ou inferior (ver Nível do Tecido).

Cortina de Aço

Alguns anjos, demônios, etéreos e até mesmo magos humanos conhecem a técnica da Cortina de Aço, pela qual o Tecido da Realidade é lacrado, impedindo qualquer movimentação do Plano Astral para o Plano Físico e vice-versa.

A Cortina de Aço é quase sempre deliberadamente construída por entes que desejam proteger os seus territórios, mas há também fenômenos naturais que instauram a Cortina de Aço.

Os feiticeiros mortais normalmente levantam a Cortina de Aço sobre suas casas, deixando um pequeno espaço livre, onde constroem seus santuários, criando um anel de proteção contra entidades astrais.

Cortina de Aço

Escola: Elemental (Espirito)

Custo: 3 PMs

Alcance: toque; **Duração:** permanente até ser cancelada

A Cortina de Aço, técnica também reproduzida pelos feiticeiros humanos em seus rituais, engrossa de tal maneira o Tecido da Realidade em certas áreas, que torna-se impossível a passagem de entidades do Plano Astral para o Mundo Físico, e viceversa. A membrana, nesses territórios restritos, simplesmente não pode ser rasgada, e ninguém dentro da área pode se materializar o se desmaterializar.

Portais

Há muitos tipos de conexões místicas que ligam as diversas dimensões. As principais são os portais, os vórtices e os vértices.

Os *portais* são sem dúvida o tipo de passagem mais visado. Eles ligam os reinos superiores e inferiores (como o Céu e o Inferno) ou o Etéreo diretamente ao Plano Material. Uma entidade que cruze esse umbral não precisa gastar energia para se materializar, passando para a dimensão adjacente usando o seu corpo espiritual, sem que para isso tenha que formar um avatar. Da mesma forma, um ser humano pode alcançar outro plano de existência com o seu corpo físico, sem precisar projetar seu espírito.

Os portais permanentes são muito raros e por isso são vigiados pelas criaturas nativas das dimensões a que estão ligados.

Os humanos praticantes de magia desenvolveram, com suas habilidades, rituais capazes de abrir portais, mas a duração destes está sempre limitada por algum desígnio, como conjunções estelares, atividades climáticas ou o esgotamento de material de sacrifício.

Feiticeiros malignos costumam abrir portais com freqüência para invocar demônios em suas terríveis formas espirituais, e utilizá-los em prol de tarefas macabras. Há ainda alguns portais, menos importantes, que têm a propriedade de conectar o Mundo Material ao Plano Etéreo, mas esses são raramente procurados.

Vórtices e Vértices

Os vórtices são conexões parecidas com os portais, mas ligam algum reino superior ou inferior ao Plano Astral ou ao Plano Etéreo – mas nunca ao Plano Físico. Uma vez no Astral ou no Etéreo, o viajante ainda terá que se utilizar de sua própria capacidade de materialização para cruzar o Tecido da Realidade e chegar ao Mundo Material.

Por fim, os vértices não são exatamente passagens místicas; são sítios onde ocorre uma intercessão dimensional. São locais que existem tanto no Plano Material como no Plano Etéreo. Esses pontos – onde os dois planos se encontram – podem ser freqüentados tanto por seres humanos como por entidades em suas formas espirituais. Naturalmente os vértices existem em espaços limitados, como pequenas grutas, templos e porões antigos. Ao passo que os santuários são locais onde o nível do Tecido aproximase do zero, nos vértices a membrana tem grau negativo, permitindo assim a fusão dos dois mundos.

Cruzando a Barreira Etéria

Personagens no Plano Astral podem tentar cruzar a Barreira Etérea (o tecido que separa o Etéreo do Astral) e alcançar o Plano Etéreo.

Diferentemente do Tecido da Realidade, que tem graus diferentes em cada local, a Barreira Etérea é impenetrável em sua extensão. Ela possui, porém, "falhas" que permitem o deslocamento. Essas falhas são conhecidas como "janelas etéreas" ou apenas janelas. Elas podem ser criadas por meio de Divindades, magia ou surgem acidentalmente, como conseqüência de abalos na membrana.

Uma vez encontrada uma janela, o personagem deve gastar 5 Pontos de Magia e ser bem-sucedido em um teste de H-2. Em caso de fracasso, os Pontos de Magia não serão gastos, pois a membrana não foi atravessada.

Não é fácil encontrar janelas etéreas no Plano Astral. Muitas delas são guardadas por entidades etéreas e espíritos evoluídos; outras estão ocultas há séculos. Disputas pelo domínio de janelas etéreas podem ser inclusive ganchos para uma aventura inteira.